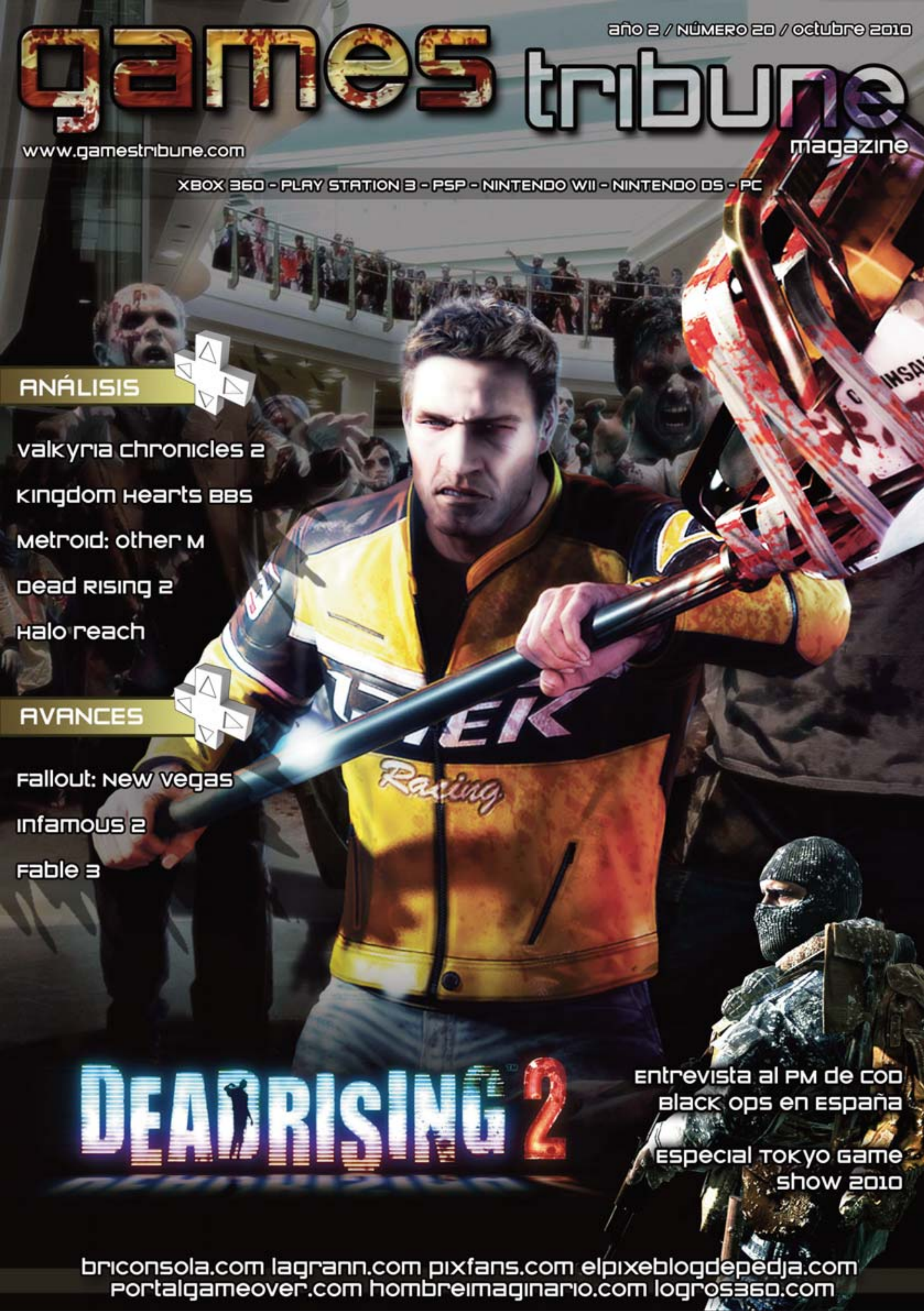
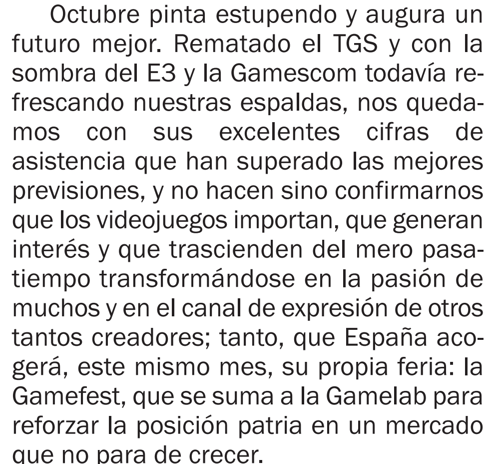


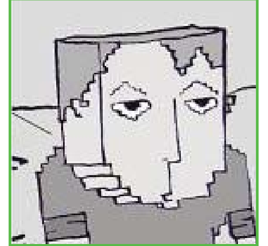
games tribune
magazine
año 2 / número 20 / octubre 2010
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC
ANÁLISIS
valkyria chronicles 2
Kingdom Hearts BBS
Metroid: other M
Dead Rising 2
Halo reach
AVANCES
Fallout: New vegas
infamous 2
Fable 3
DEADRISING 2
Entrevista al PM de COD Black ops en España
Especial Tokyo Game Show 2010
briconsola.com lagrann.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com
portalgameover.com hombreimaginario.com logros360.com

editorial

NÚMERO 20 - OCTUBRE 2010

Octubre pinta estupendo





ADRIAN SUAREZ
REDACTOR

Octubre pinta estupendo y augura un futuro mejor. Rematado el TGS y con la sombra del E3 y la Gamescom todavía refrescando nuestras espaldas, nos quedamos con sus excelentes cifras de asistencia que han superado las mejores previsiones, y no hacen sino confirmarnos que los videojuegos importan, que generan interés y que trascienden del mero pasatiempo transformándose en la pasión de muchos y en el canal de expresión de otros tantos creadores; tanto, que España acogerá, este mismo mes, su propia feria: la Gamefest, que se suma a la Gamelab para reforzar la posición patria en un mercado que no para de crecer.

Octubre tiene un aspecto inmejorable también por los títulos que nos llegarán: Fallout New Vegas, Dead Rising 2, Enslaved, Vanquish, Naruto Ultimate Ninja Storm 2 y, por supuesto, Castlevania Lords of Shadow, arropado por las alabanzas de Konami hacia el trabajo tan profesional y tan enorgullecedor de Mercury Steam. Octubre de 2010 es importante para nosotros, el videojuego empapa nuestra tierra y rompe fronteras, es una realidad que cobra día a día más trascendencia y nos encanta, hecho que demostraremos en Madrid donde profesionales y aficionados nos reuniremos para descubrir qué es lo que nos depara el futuro. Gamestribune estará allí con todos vosotros, así que preparad los pulgares para retarnos en los torneos de la feria y las carteras para invitarnos a las cervezas que os haremos perder





DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Rodrigo Moral (Topofarmer)
José Artés
Octavio Morante
Alberto González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Iván Pla
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Isaac Viana (Isako)
Josep Martinez (Yusep)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
NO FUMEU
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

The Last Guardian llegará en navidad de 2011 en Japón

Fumito Ueda ha confirmado en la conferencia de Sony durante el Tokyo Game Show el lanzamiento de The Last Guardian en navidades de 2011 en el país nipón.

Durante la conferencia el director del Team ICO reveló que The Last Guardian contará con soporte para la tecnología 3D. Por el momento no hay una fecha concreta para occidente. Pero si los plazos logicos se cumplen, no lo veriamos por estos lares hasta bien entrado el 2012

Aunque para hacer más amena la espera, en el mismo evento se confirmó el lanzamiento de una versión en HD de ICO y Shadow of the Colossus para PlayStation 3. Lo que viene siendo un secreto a voces.

Ninja Gaiden 3 está en desarrollo

Tecmo Koei ha anunciado en un evento a puerta cerrada en el Tokyo Game Show la tercera entrega de la saga Ninja Gaiden.

No se han revelado muchos detalles, salvo que veremos un Ryu más humano que revelará nueva información sobre su persona al mismo tiempo que mostrará su lado más violento.

Ninja Gaiden 3 será la primera entrega tras la controvertida marcha de Tomonobu Itagaki de Tecmo y del Team Ninja, con insultos y demandas de por medio entre el propio desarrollador y la cúpula de la compañía nipona.

De momento no se ha confirmado la fecha de lanzamiento ni las plataformas a las que llegará. ¿Lo veremos en PS3?

Anunciado Dead Rising 2: Case West

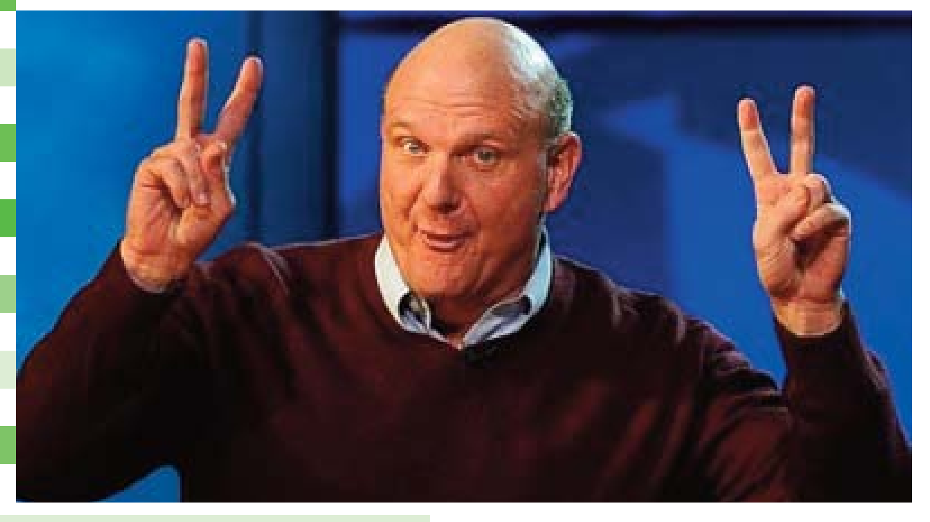
En su conferencia previa al Tokyo Game Show Capcom ha anunciado Dead Rising 2 Case: West, el epílogo de Dead Rising 2.

Este nuevo epílogo en forma de contenido descargable supone el regreso de Frank West, protagonista del Dead Rising original, que se unirá a Chuck Green, protagonista de Dead Rising 2, en Case West. Los protagonistas intentarán descubrir el motivo del estallido zombie en Fortune City y darán nuevos detalles sobre el caso Willamette.

Dead Rising 2: Case West será exclusivo de Xbox 360 y todavía no cuenta con fecha de lanzamiento. Parece que se está poniendo demasiado de moda lo de vendernos los juegos por pedacitos.



Sega ha lanzado una oferta irresistible. Si reservas Vanquish, te llevas *by the face* Bayonetta, de Platinum Games. La oferta está disponible en GAME, Gamestop, CRF, FNAC, Media Markt, Xtralife y Worten



Netherrealm Studios asegura contar con una PSP 2

El estudio encargado de la saga Mortal Kombat ha revelado en una entrevista con Industry Gamer que cuentan con una PSP 2 en sus oficinas y que se trata de “una máquina muy potente”.

Ha sido el productor del próximo juego de la saga quien ha revelado que se encuentran trabajando con PSP 2 y probando el motor gráfico.

“No lanzamos juegos en consolas como esas el primer día. Estamos probándolas. Tenemos una PSP 2 en la oficina y estamos probando el motor gráfico, lo que puede soportar. El rendimiento es muy importante para nosotros. La hacemos correr a 60 fps. PSP 2 parece una máquina muy potente. Todavía no tenemos una 3DS, pero estamos intentando conseguir una, cuando la tengamos veremos lo potente que es.”

De momento Sony no ha confirmado nada, aunque con éste ya son varios los estudios que han hablado sobre PSP 2.

Si la hipotética PSP2 llega al mercado en un espacio corto de tiempo, va a tener que demostrar mucho frente al potencial y alta espectación que ha conseguido despertar la máquina de Nintendo.



Steve Ballmer presentará Kinect en el Gamefest

El director ejecutivo y máximo dirigente de Microsoft acudirá a la feria Gamefest para hablar de las últimas novedades de Kinect, el nuevo periférico de Xbox 360. La presentación tendrá lugar durante GAMEFEST, la primera edición de la feria internacional de videojuegos organizada por el grupo Game, en Madrid del 8 al 10 de octubre. La presentación de Kinect a cargo de Steve Ballmer está prevista para el viernes 8 de octubre a las 17h en IFEMA.

“Kinect aporta una dimensión totalmente nueva y extraordinaria a los juegos y al entretenimiento: la posibilidad de jugar con todo el cuerpo. Nos complace contar con Steve Ballmer para dar a conocer las claves de esta revolucionaria experiencia”, apuntan desde Microsoft.

Será una gran oportunidad de probar el consabido periférico de primera mano. Y desde luego que va a servir para apuntalar los buenos visos que tiene el Gamefest para consolidarse como la feria más importante del sur de Europa.

Square Enix anuncia Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy

El título hace referencia a la "12ª batalla" (del latín duoděcĭm), una nueva guerra entre Cosmos y Caos que da vida a la historia de este nuevo capítulo. Esta nueva batalla requerirá nuevos aliados tanto en el bando de los buenos como en de los malos. Dissidia 012[duodecim] Final Fantasy también incluirá nuevos modos de juego, misiones, objetos, trajes alternativos y diferentes elementos de batalla, llevando aún más allá la acción y la emoción de Dissidia Final Fantasy. Prepárate para la vuelta de uno de los mejores juegos de lucha para consolas portátiles.

Larry Sparks, Vicepresidente de la marca en la zona PAL de Square Enix Ltd., comenta: "Los fans lo pedían a gritos, así que nosotros estamos encantados de poder ofrecerles lo que quieren: una secuela del grandísimo DISSIDIA FINAL FANTASY."

GameServers ofrecerá servidores dedicados para Black Ops

Activision y Treyarch han anunciado que GameServers será la única compañía que ofrecerá servidores dedicados para Call of Duty: Black Ops en su versión para PC.

Los jugadores podrán contratar servidores dedicados clasificados por 14,95$ mensuales para un máximo de 18 jugadores, mientras que los no clasificados costarán 0,99$ por jugador hasta un máximo de 24.

"Nadie estará obligado a alquilar un servidor a través de GameServers para jugar, pero los que quieran tener su propio servidor tendrá que ser con GameServer.com", ha declarado Josh Olin, Community Manager de Treyarch.

Desde luego que esta medida no va a dejar indiferentes a nadie, y va a levantar ampollas. Call of Duty: Black Ops estará disponible el 9 de noviembre.

Gearbox se hace con los derechos de Duke Nukem

Tras el anuncio del lanzamiento de Duke Nukem Forever para el próximo año, la desarrolladora ha confirmado que ahora posee la licencia Duke Nukem.

Mediante nota de prensa la desarrolladora anunció la compra de la franquicia de 3D Realms momentos después del anuncio de Duke Nukem Forever.

"Gearbox Softwara anuncia hoy que ha adquirido los derechos de propiedad intelectual de la marca Duke Nukem incluyendo Duke Nukem Forever y todos los futuros proyectos en un acuerdo cooperativo con 3D Realms."

Randy Pitchford, presidente de Gearbox, aclaró que ellos no compraron la marca, sino que 3D Realms se la vendió.

"Gearbox fue elegida como nuevo hogar para Duke Nukem debido a su pasión continuada y su compromiso a largo plazo con la marca y 3D Realms."




SONY
PlayStation
SELECT
ANALOG
MEMORY CARD
MEMORY CARD
MAGICGATE
La gran historia de los videojuegos
por entregas
Capítulo 17: 2000

No diga consola, diga Playstation (2)

Sony decide no dar demasiada ventaja a la Dreamcast de Sega y solo unos meses despues de lanzamiento de esta comienzan los rumores acerca de la sucesora de la PSX. El 4 de marzo de 2000 está en las tiendas japonesas.

En abril de 1999, comenzaron los rumores acerca de la sucesora de la PlayStation, poco después del lanzamiento de la Dreamcast. El lanzamiento oficial de la PS2 no fue hasta el 4 de marzo de 2000 en Japón, y el 26 de octubre de 2000 en los Estados Unidos. Parece ser que el lanzamiento fue demasiado precipitado y a Sony no le dio tiempo a fabricar todas las unidades que los jugadores demandaban (980.000 unidades vendidas en Japón en solo una semana) y las tiendas se quedaron sin stock y Sony era incapaz de reponerlo. En Ebay se llegó a pagar más de 1.000 euros por una Playstation 2 y todas las unidades que llegaban a las tiendas se vendían inmediatamente a través de largas y largas listas de espera. El catálogo de juegos de PS2 no era, ni mucho menos, tan espectacular como el de Dreamcast; las espectaculares ventas iniciales de la PlayStation 2 se debieron en buena medida al éxito de su predecesora, la PlayStation, y al hecho de que es compatible con los juegos de ésta.

La arquitectura de la PS2 se compone de 4 partes principales:
* Procesador de Entrada/Salida (IOP): El IOP maneja el USB, el FireWire y todo el tráfico de los mandos de control del juego. El IOP envía la entrada de los mandos de control al Emotion Engine para que este pueda actualizar el estado del juego.
* Emotion Engine (EE): El Emotion Engine es el corazón de la PS2, y la parte que la hace única. El Emotion Engine realiza las siguientes funciones:
• Cálculos geométricos: transformaciones, translaciones, etc.
• Comportamiento del mundo 3D: IA de los enemigos, colisiones y en general la física del mundo que se está simulando.
• Funciones generales: Control del programa y en general la dirección del juego. El resultado del trabajo del Emotion Engine son display lists, esto es, secuencias de comandos de rendering que son enviados al coprocesador gráfico (GS).
* Coprocesador Gráfico (GS): recoge los display list que le envía



Playstation 2 ha vendido más de 150 millones de unidades a lo largo de los más de 10 años que lleva en el mercado y aún se vende.



Seguro que la elección de juego del año 2000 es polémica, para muchos no es un juego y es culpable de la casualización del mundo del videojuego, aún así, sus números y lo que supuso para la industria es innegable.

En el año 2000 Will Wright ya era el rey de los juegos de simulación de vida, a la exitosa saga SimCity se habían unido un buen número de título con el Sim delante que simulaban, con mayor o menor acierto, todo tipo de "vidas". Pero en enero del año 2000 volvería y revolucionar el género, y probablemente el mercado del videojuego con The Sims (Los Sims en España, lanzado en febrero del mismo año).



Ninguna otra saga en PC ha alcanzado la cifra de ventas de Los Sims, más de 120 millones de títulos vendidos entre los juegos y sus expansiones, y todo ello a pesar de ser siempre de los juegos más pirateados.

Los Sims consiste en crear personajes (Sims) y "construirles" una vida, satisfacer sus necesidades, concretar sus aspiraciones y cumplir sus sueños. Deberemos diseñar una casa para nuestros Sims y abastecerlas con todos los objetos que se requieran para satisfacer sus necesidades. Los Sims posee una interesante opción de modo libre (libre albedrío) con la que los personajes pueden realizar sus actividades por sí solos, aunque lo normal es que el jugador intervenga dándole órdenes, las cuales pueden incluso no ser respetadas por los Sims en situaciones específicas. El jugador deberá satisfacer las necesidades básicas de los Sims, como comer, dormir, o hacer de vientre, entre otras. Para sustentar la economía de la casa, los Sims deberán buscar trabajo y ganar dinero, el juego ofrece una variada línea de trabajos, y el personaje podrá ir promoviéndose en su cargo dependiendo de las habilidades que tenga y la cantidad de amigos. Existen diferentes tipos de habilidades como Creatividad, Cocina, Mecánica o Física, las cuales se podrá ir subiendo de nivel realizando diferentes acciones.

Los Sims original recibiría 7 expansiones hasta que en 2004 se puso a la venta la secuela Los Sims 2. Estas expansiones permiten realizar acciones y proporcionan elementos y ubicaciones



no disponibles en el juego original. En 2009 Will Wright lanza Los Sims 3, tras varias expansiones de Los Sims 2, logrando otro gran éxito de ventas, que le permite lanzar varias expansiones más hasta el día de hoy.

el EE y los representa en la pantalla.Sería la “tarjeta gráfica” de la PS2.

* Procesador de sonido (SP): El SP sería la “tarjeta de sonido” de la PS2. Es capaz de reproducir sonido digital 3D.

Vemos que la arquitectura de la PS2 está totalmente enfocada a las 3D, según muchos desarrolladores ha sido la consola más sencilla de programar a la hora de crear entornos tridimensionales. Un gran acierto de Sony al igual que la retrocompatibilidad, todo ello aployado en la imagen de marca Playstation llevo a la PS2 a liderar de una forma absoluta la pasada generación con más de 150 millones de unidades de Playstation vendidas, y decimos hasta la fecha porque es la única consola de la generación de los 128 bits que aún está a la venta y con soporte oficial.

En 2004 Sony decide hacer una remodelación de la PS2 y saca al mercado la PS2 Slim, un modelo mucho más pequeño y ligero que mantiene las especificaciones de la original.

El éxito de ventas de Playstation 2 no se apoyó en un catálogo de juegos espectacular. Durante el año 2000 llegaron a las tiendas más de 60 juegos para PS2 pero su nivel no estaba a la altura ni de los de Dreamcast ni de las especificaciones técnicas de la consola de Sony. Destacaremos la conversión de la arcade Tekken TAG Tournament por parte de Namco, Dead or Alive 2 de Tecmo,



Unreal Tournament de Epic Games y TimeSplitters, un interesante shooter en primera persona de Free Radical Design publicado por Eidos Interactive. No faltaron al lanzamiento una buena colección de títulos deportivos, que tan bien han funcionado siempre en las consolas de Sony: FIFA 11, SSX y Madden NFL 2001.

La que no para de recibir excelentes juegos es la Playstation original, a pesar del lanzamiento de la PS2, la pequeña de Sony ve como su catálogo se amplía con juegazos de todo tipo de géneros: RPG como Vagrant Story, Tales of Destiny II, Final Fantasy IX o Persona 2: Eternal Punishment de Atlus. Si lo suyo eran los juegos de plataformas y acción tenías Strider 2, Spyro: Year of the Dragon o Rayman 2: The Great Escape. Tampoco faltan a su cita los shooter de todo tipo y ambientación que van desde Dino Crisis 2 hasta Medal of Honor: Underground. Impresionante la cantidad, variedad y calidad de juegos de conducción y deportivos: Tony Hawk's Pro Skater 2, Colin McRae Rally 2.0, FIFA 2001, NBA Live 2001, Madden NFL 2001, WWF Smackdown! y Nascar 2001 destacan entre todos ellos.

Sega continúa su batalla por ofrecer el mejor catálogo posible en su Dreamcast, tras el arreón inicial, a lo largo del año que nos ocupa llegan a las tiendas Street Fighter III: 3rd Strike, MDK 2,



Phantasy Star Online, Crazy Taxy, Grandia II o Legacy of Kain: Soul Reaver. La apuesta por el online de Sega parece que cala entre los jugadores pero no logra una base



de consolas lo suficientemente amplia como para hacer frente a la Playstation 2 y lo que estaría por venir.

A la espera del lanzamiento de su nueva consola de sobremesa en 2001, Nintendo sigue apostando por la N64 con nuevos títulos de personajes clásicos de la casa como The Legend of Zelda: Majora's Mask, Mario Party 2, Paper Mario o Mario Tennis. Otros títulos destacables de Nintendo 64 en el año 2000 son Perfect Dark y Banjo-Tooie de Rare Ltd., que demuestra saber programar como nadie para la videoconsola de Nintendo.

A pesar de los presagios agoreros los PCs de todo el mundo siguieron funcionando tras el efecto 2000, y a nivel de videojuegos podríamos incluso afirmar que es un gran año. El boom causado por el juego del año, hace que muchos usuarios que contemplaban el PC solo como una máquina de trabajo, se empiecen a fijar en que también se puede jugar en el mismo y se introduzcan en el mundillo del videojuego.

Los jugones de RPG no tienen tiempo para jugar a todo lo bueno que las compañías les ofrecen: Deus Ex de Warren Spector, las secuelas de dos de los juegos del año en temporadas anteriores:



Baldur's Gate II: Shadows of Amn (de Interplay y Diablo II de Blizzard o nuevas sagas como Icewind Dale de Black Isle Studios.

Las compañías lanzan gran cantidad y variedad de juegos de estrategia de todo tipo, destaca por encima de todos ellos Sacrifice de Interplay, aunque no debe-



ríamos olvidar Comand and Conquer: Red Alert 2, Shogun de la saga Total War o la estrategia futurista de Earth 2150.

El año 2000, objeto del capítulo de este número, trae gran cantidad de expansiones, sobre todo para los juegos de rol y estrategia; las compañías se dan cuenta de que pueden ser un gran éxito y permite alargar la vida (rendimiento económico) de los juegos, así llegan a las tiendas Age of Empires II: The Conquerors, EverQuest: The Ruins of Kunark y The Scars of Velious, Homeworld: Cataclysm o Loopy Landscapes entre otras muchas.



El personaje: Warren Spector

Warren Spector nace el 2 de octubre de 1955. Crece en Manhattan, un "ambiente hostil, que marcaría la ambientación de sus videojuegos" según él mismo reconoció posteriormente en una entrevista.

Warren no es un niño como los demás, su capacidad de observación se convierte en casi enfermiza y a la temprana edad de 13 años decide convertirse en crítico de cine. Todo lo que le gusta se termina convirtiendo en obsesión: dinosaurios, baloncesto, coches, aviones, ...

Comienza su carrera universitaria en Comunicaciones en la Northwestern University en Illinois, al finalizarla realiza un master en Radio,TV y Cine en la University of Texas de Austin en 1980. Su idea sigue siendo convertirse en crítico de cine, pero una nueva "obsesión" se cruza en su camino: los videojuegos. Warren es desde hace unos años aficionado a los juegos de rol de sobremesa, sobre todo a los D&D. Esta afición le lleva al conocimiento de los videojuegos de rol. Y así en 1983, cuando tras trabajar en Harry Ransom Center, le ofrece un puesto de trabajo en la revista Space Gamer, Warren no lo duda y se introduce en el mercado de los videojuegos. En poco tiempo, Spector alcanza el puesto de Editor Jefe de Steve Jackson Games, la compañía editora y propietaria de Space Gamer.

En 1987 deja su anterior empresa para fichar por Origin Systems y Looking Glass Studios. Toma un papel mucho más directo en el desarrollo de juegos como Ultima Underworld I y su secuela, Ultima Underworld II, el gran System Shock, y comienza a desarrollar Dark Camelot, que posteriormente sería Thief: The Dark Project. Posteriormente fundaría Ion Storm Inc.'s en Austin, compañía con la que desarrollaría sus mayores éxitos Deus Ex, Deus Ex: Invisible War y Thief: Deadly Shadows, antes de que los propietarios de la desarrolladora, Eidos Interactive, la cerrasen en Febrero de 2005.

Unos meses antes, aún en 2004 Warren Spector había abandonado Ion Storm por motivos personales, y justo tras el cierre de su anterior desarrolladora anuncia la creación de una nueva compañía de videojuegos: Junction Point Studios y que están trabajando en un nuevo título para Steam, que incluye la presencia de personajes clásicos de los dibujos animados de Hollywood. En julio de 2007 Disney Interactive comunica que ha adquirido Junction Point Studios y que el juego en el que está trabajando Warren Spector es Epic Mickey para Nintendo Wii, previsto para finales de 2010. Hay rumores de que podrían estar trabajando también en versiones para Playstation 3 y Xbox360.

La aventura gráfica parece vivir una segunda juventud con aventuras de corte clásico como Escape from Monkey Island y otras que toman aspectos de



otros géneros para ofrecer una jugabilidad más acorde a los nuevos tiempos como The Longest Journey, Blair Witch Vol. I: Rustin Parr, Real MYST, Thief II: The Metal Age o No One Lives Forever.

La simulación de todo tipo (MS Combat Flight Simulator 2) , los juegos deportivos (FIFA 2001, NBA Live 2001 o Tony Hawk's Pro Skater 2), lo de puzles (Return of the Incredible Machine: Contrap-



tions y Lemmings Revolution) y los de conducción (Need for Speed: Porsche Unleashed o Colin McRae Rally 2.0) tienen un buen número de fans que fielmente y año a año compran los juegos de sus sagas favoritas. Las desarrolladoras lo saben y no fallan en ofrecerles jugosas novedades que llevarse a sus PCs.

TEXTO: J.BARBERÁN

Hablamos con:
Carlo Barone

Después del convulso año vivido en Activision con su franquicia estrella, parece que las aguas han vuelto a su cauce de la mano de Treyarch. Un nuevo emplazamiento que deja atras los conflictos bélicos de la IIGM para situarnos en los cruentos años de la Guerra Fria. Hablamos con Carlo Barone, PM para España

GTM – Black Ops es el septimo juego de la franquicia Call of Duty. ¿Sigue gozando de buena salud?

Sí, estamos hablando de una saga que ya cuenta con siete ediciones previas, pero no debemos olvidar los grandes cambios que la franquicia ha venido experimentado continuamente. La primera edición de Modern Warfare ofreció a la serie una nueva dirección, que se tradujo en una transformación absoluta. Ahora nos encontramos ante un nuevo trasfondo de la saga, que estamos seguros no va a dejar indiferente a nadie.

GTM - Me encanta los art box de Black Ops. Mucho más oscura que cualquier juego de la saga. ¿Significa que va a ser la historia más dramática e intensa? ¿Vamos a dar más relevancia a los sentimientos de los soldados?

Las anteriores ediciones de Call of Duty siempre han tenido tras de sí una guerra a gran escala, tanto si tenían una ambientación histórica, como ficticia. Ésta siempre se encontró supeditada a las experiencias y acciones de sus principales personajes. Modern Warfare 2 intentó en cierto modo realizar un punto de inflexión en esta dinámica, aunque es en Black Ops donde vamos a poder ser conscientes del cambio a un mayor nivel.

GTM - ¿Qué puedes contarnos sobre la historia?

Pocas novedades puedo contarte, distintas a las que hemos venido desvelando hasta la fecha. El argumento de Black Ops nos sitúa en la Guerra Fría (conflicto internacional que enfrentó durante décadas al comunismo y al capitalismo, representados por EEUU y la URSS). Aunque el conflicto presentado es ficticio, tendrá un importante componente histórico tras de sí con una ambientación real, creada en base a una serie de nuevos documentos desvelados por el gobierno americano. La implicación del jugador, la intensidad de juego y el impacto cinematográfico van a ser las claves de esta nueva entrega de Call of Duty. Para conocer más detalles, tendréis que esperar a jugarlo.

GTM – Con el primer tráiler de CoD Black Ops, vimos un cambio en el estilo de Treyarch. Además, la demo que vimos en el pasado E3 acabó por demostrarlo. Per-





sonalmente considero que Treyarch es ya un estudio con una trayectoria y una madurez ya contrastada. Sin embargo, ¿puede acabar pesando el hecho de ser "la secuela" de MW2?

Presentarse tras un título como Modern Warfare 2 tiene su parte positiva y su parte negativa. La parte a destacar es que contamos con un increíble número de fans. La mala, es que todos ellos tienen una expectativas muy altas sobre los próximos lanzamientos de la saga. Así que si me preguntas si tenemos presión al respecto, la respuesta es sí. Pero estoy convencido que el juego va a acabar satisfaciendo a todos nuestros fans, y que crearemos un nuevo punto de vista dentro de la saga, con este título.

GTM – Hay muchos clones de CoD tanto en PS3 como en X360. Ahora que Treyarch se ha convertido en el único desarrollador de la franquicia, ¿vamos a ver cambios drásticos en la forma de juego, los guiones, los modos cooperativos? ¿ O simplemente Black Ops va a ser una evolución de lo que ya hemos visto hasta ahora en la serie?

Hablando estrictamente del modo campaña para un jugador, en Black Ops vamos a encontrarnos ante situaciones no vistas nunca antes dentro de la franquicia. El nivel ambientado en Laos que vimos en la feria E3 es sólo un pequeño ejemplo de lo que nos espera, con la capacidad para pilotar un helicóptero nunca antes vista dentro de la saga. En la GamesCom realizamos una presentación sobre el control táctico con la ayuda de un Blackbird... ¡estamos explorando nuevas direcciones en términos de jugabilidad, para ofrecer una experiencia de juego renovada!

GTM - CoD es a día de hoy la franquicia que mas vende en el género de los shooter en primera persona. Pero tanto Battlefield como Medal of Honor, ambos de EA, están poco a poco afianzándose como una alternativa. ¿Estáis preocupa-



dos por esta situación?

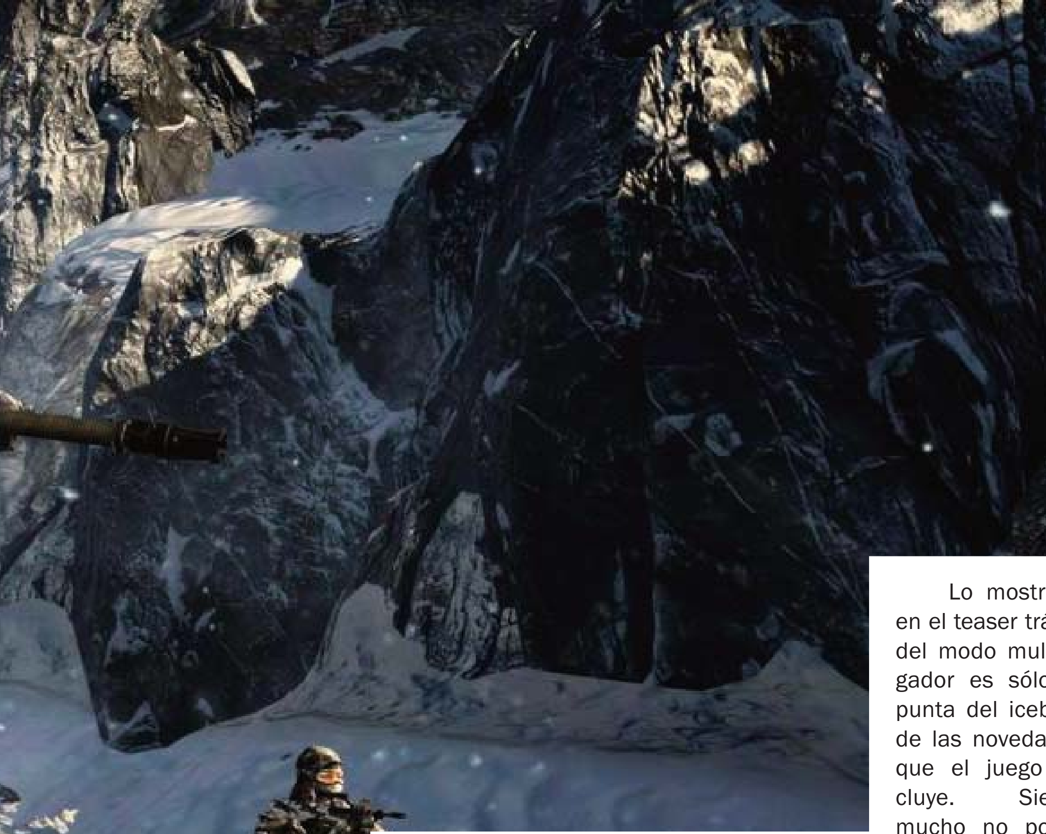
Siempre he sido un fan de Battlefield desde sus primeras entregas, y me encanta la dirección que ha tomado la franquicia en los últimos años. Este título tiene su propia identidad y sus propios seguidores, que son distintos a los de COD, que ofrece una experiencia de juego multijugador más intensa y frenética. De esta forma, nos encontramos ante dos tipos de juegos, con dos públicos diferenciados.

Por el contrario, Medal of Honor ofrece una historia totalmente diferente, lo que se demuestra en su modo de juego, más similar a lo que mostramos con COD4 hace 3 años. EA está realizando una gran apuesta por esta franquicia pero, serán el tiempo y los jugadores los que decidirán quién es el que ha tomado el camino correcto.

GTM – El modo Zombie de World at War fue una sorpresa entre los jugadores. ¿Piensa incluirla Treyarch de nuevo en Black Ops?

El modo de juego zombie se ha convertido en todo un éxito. Si bien en sus inicios se presentó como un contenido descargable, actualmente goza de identidad propia, y hemos podido disfrutar de sus distintas versiones a través de contenidos descargables. Puedo decirte que Treyarch está muy satisfecho con la aceptación de este modo de juego, pero lamentablemente no puedo confirmarte si se incluirá como opción en Black Ops.

GTM – Conociendo la popularidad de los modos cooperativos



¿Por qué no incluirlo en Black Ops?

Por el momento, sólo hemos visto pequeños fragmentos de lo mucho que el juego nos va a ofrecer. Tendréis que ser pacientes para descubrir las sorpresas que Treyarch tiene entre bambalinas.

GTM – Pero hablemos en supuestos. Supongamos que Treyarch decide incluir este modo de juego en Black Ops. ¿Lo haría en un modo campaña cooperativo como World at War? ¿Misiones independientes como Operaciones Especiales de MW2?

Lo siento, pero no puedo comentarte nada más... tendréis que ser pacientes.

GTM – El modo multijugador es una parte a día de hoy fundamental en un shooter. Y por tanto, debe ofrecer algo que no ofrezca el resto de títulos del catálogo para justificar su compra. Hasta ahora CoD se ha desmarcado en ese sentido en materia de consolas. En el último teaser mostrado, pudimos ver nuevos elementos como la cámara, el coche radiocontrol o el "modo cine". Posiblemente este último sea el que más ha sorprendido. ¿Hay más sorpresas preparadas? ¿Podemos soñar con el editor de mapas?

Lo mostrado en el teaser tráiler del modo multijugador es sólo la punta del iceberg de las novedades que el juego incluye. Siento mucho no poder ofrecer más información al respecto en estos momentos, aunque os aseguro que no tendréis que esperar mucho más para recibir nuevas noticias al respecto.

GTM – En World at War pudimos conducer vehículos como los tanques en el modo multijugador. Pero montar uno de estos "bichos" acababa por romper de manera dramática el tiempo de juego. Unos dejaban de correr, otros gastaban su tiempo disparando al tanque... Sabemos que se va a poder usar vehículos en Black Ops, ¿Pero van a ser los mismos? ¿Van a incluir cambios?

Del modo multijugador apenas hemos ofrecido detalles, pero... ¡la espera va a merecer la

pena!

GTM – Uno de los mayores lunares que tuvo MW2 vino de la comunidad del PC, donde se eliminaron los servers dedicados. ¿Black Ops piensa recuperar algo tan sumamente importante para el juego online y la competición?

Los servidores dedicados volverán a la saga COD, aunque con novedades frente a lo que hemos visto en ediciones previas. En las próximas semanas os daremos más detalles sobre este 'reencuentro'.

GTM – Otra de las grandes críticas viene precisamente del mismo sector. Los jugadores de PC reclaman a gritos un mayor soporte para poder modificar el juego. Juegos como Half-life, Oblivion o Battlefield 1942 han demostrado el tremendo potencial que atesora esta comunidad para poder crear contenidos gratuitos y extensos. Y sobre todo de calidad, por ellos mismos. Estas modificaciones acaban por repercutir en la experiencia y en la propia existencia útil del juego. ¿Qué opinas sobre esto? ¿Podemos esperar un soporte en este sentido en las próximas entregas?

Hace unas semanas realizamos un anuncio, sobre el apoyo a las comunidades de desarrolladores. ¡Incluso podemos volver a hablar del soporte a los equipos de desarrollo!

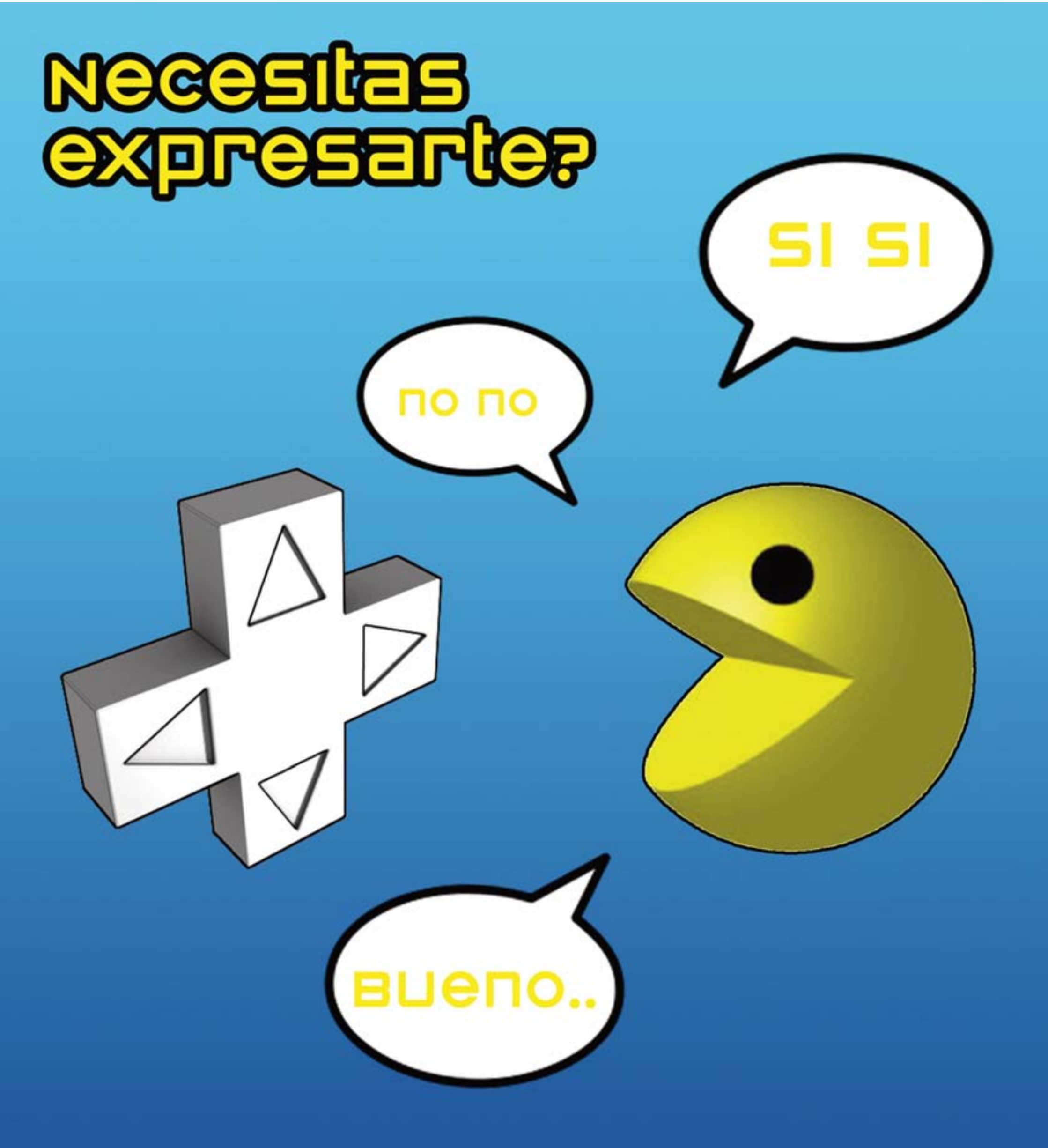
GTM – Se ha hablado mucho sobre un possible Call of Duty MMO y la posibilidad de un plan de subscripcion para el juego en las siguientes entregas. ¿Es un rumor? ¿Va a ser incluido en Black Ops?

Sin duda alguna, este es un importante tema de interés, tanto que ha despertado muchísimos rumores e incluso, vídeos falsos que han aparecido en Internet. Lo que puedo confirmarte con seguridad, es que por el momento no tenemos ningún plan de estas características para la franquicia Call of Duty.

GTM – Para acabar, ¿puedes decirme que veremos en Black Ops en tan solo cinco palabras?

Nuevamente, ¡será todo un éxito!





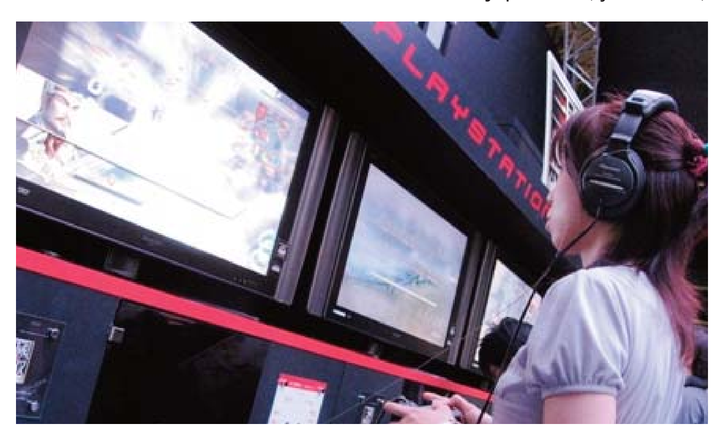
comparte tus opiniones en:
El foro de Games tribune
Te escuchamos!


TOKYO GAME SHOW
2010
GAMEは、新章へ。

Especial Tokyo Game Show 2010

Finalizado el Tokyo Game Show con récord de asistencia, más de 200.000 personas haciéndose eco de las novedades y noticias provenientes del país nipón, nos damos cuenta de la buena salud de la que goza nuestro ocio favorito; más aún si tenemos en consideración que en Europa, la Gamescom, ha tenido también una elevada participación

La edición del 2010, celebrada entre los días 16 y 19 en la ciudad de "The World Ends With You", nos ha dejado jugosas novedades, en especial a la hora de hablar de aquellos juegos que hoy podremos a jugar en alta definición en nuestras flamantes consolas, además de otros extraños diseños, anuncios de propuestas poco inspiradas y un tráiler capaz de demostrar que Kojima siempre seguirá siendo Kojima.



Puede que algún despistado se esté preguntando el porqué de la ausencia de Nintendo en la feria, más allá de la fecha para Metal Gear 3DS; y es que la compañía, como siempre, prefiere hacerlo todo a su manera, citándonos para su particular presentación de novedades el 29 de este mismo mes. Pese a la prórroga, no se han podido librar de un rumor que apunta a que la consola que todos deseamos tener estará este mismo mes en las tiendas japonesas; yo lo dudo, pero todo puede ser.

El Tokyo Game Show del 2010 ha vivido su record de asistentes. Mas de 200.000 personas

El retorno de los esperados

Grasshoper Manufactured presenta **Shadow of the Damned**, título con el que Suda 51 ha colaborado con el maestro Mikami. El juego, que llegará el próximo verano para nuestras PS3 y XBOX 360, presenta un aspecto oscuro y manchado de tinta negra; no en vano el juego nació como título de terror hasta llenarse tanto de acción que ahora abraza más este último género. Personaje chulesco y cámara al hombro para un nuevo matademonios que levanta más dudas que halagos; pero claro, al estar Mikami detrás, habrá que seguirle la pista.

Todo el mundo quiere a **Level-5**, tras mostrar el adorable y prometedor NiNoKuni hecho mano a mano con Ghibli, cuyas primeras impresiones ya habéis podido leer en nuestro anterior número, ahora **Capcom** es la que tienta al estudio con un juego todavía sin confirmar, pero que nace como la apuesta de los japoneses contra lo occidental; cinco años de retraso dicen que llevan frente a las producciones atlánticas. También hemos podido ver el interesante **Megaman Universe** donde, además de estar Ryu y compañía

Datos del Tokyo Game Show 2010

Lugar de celebración: Tokyo, Japón
Número de asistentes: 207.647 (record de asistencia)
Compañías presentes: las más importantes del sector: Konami, Ubisoft, Square-Enix, SEGA, Sony...
Fechas de celebración: del 16 al 19 de Septiembre



dando la nota, llama la atención la creación de entornos propios con editor y todo, tanto para los mundos como para los personajes. El mejor juego de lucha 2D de esta generación, con perdón de los fans de Blaz Blue, sigue creciendo. La versión arcade se presentó con la incorporación de dos nuevos personajes traídos de Street Fighter III, no se ha confirmado su inclusión en la versión doméstica pero, conociendo a Capcom, seguro que nos los deja a buen precio como DLC, también se han añadido al plantel de Marvel vs Capcom 3 uno que ya puede gracias a la liberación de sus derechos: Spiderman, y un rubio que se cree capaz de salvar Sion: Wesker.

La novedad más importante de la compañía, con Cyber Connect 2 (los que tan bien lo han hecho con el Naruto de PS3 y tan mal con los de PSP) a los controles es **Asura´s Wrath**. Menciono a Naruto porque, con un planteamiento beat´em up como marcan los cánones donde se cambia el Olimpo por las deidades orientales, se cuelan escenas típicas del anime que recuerdan a, por ejemplo, Bastard y sus exagerados golpes. Muy arcade, muy demencial, muy Capcom.

Mmm...¿Dante?

La compañía también ha protagonizado el momento más extraño (otros serán menos educados y dirán "loleante" o "WTF") de la feria; sí, hablo del nuevo Dante. La propuesta de **Ninja Theory** se hace pública con un tráiler de maravillosa factura pero que tiene como protagonista a un tipo delgaducho, de pelo moreno, que parece que acaba de dejar su medicación; y cuando digo medicación me refiero a sustancias más fuertes. **DMC** es el reseteo de la saga. Un nuevo tipo de pelo negro de pasado oscuro con un arma extensible se une al plantel. Juzgar ahora es prematuro pero, personalmente, me han parecido más carismáticos los demonios que aparecen en el tráiler; y hablando de bichejos, **Dead Rising: Case West** llegará como DLC al XBOXlive, donde podremos pelear con Frank y Chuck a un tiempo, en cooperativo. Han aprovechado este anuncio para avisar de la adquisición de Blue Castle Studios, el equipo creador.

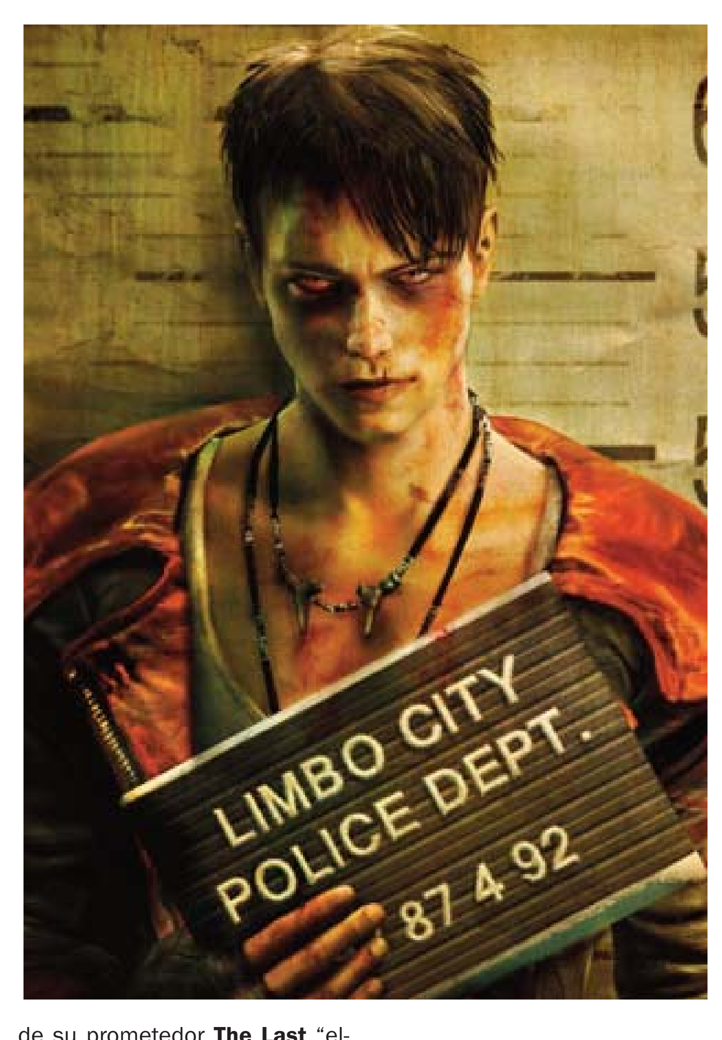
Pocas novedades. Y si añadimos la poca repercusion de Microsoft en Japón con el nulo interés de Nintendo en hacer acto de presencia, el TGS es coto propiedad de Sony

A vueltas con lo de siempre

A **Square-Enix** se les ha filtrado el vídeo de **Final Fantasy**

XIII Versus; y uno dice filtrado pero piensa otra cosa. Lo primero que he visto ha sido a un tipo con el pelo cortado al milímietro corriendo por pasillos; y he tenido miedo. **Dissida Duodecimum** saldrá en 2011 en territorio PAL, rol y batallas que prometen (y deben tener) más profundidad con los personajes de Final Fantasy como rivales a derrotar y escoger, me ha parecido un desatino mostrarlo con Lighting, llega a aparecer Auron y ya habría reservado tres. Con un online y una mejor estructura de la historia, además de unos retoques en el sistema de batalla, puede salir un buen título.

El nuevo **Deus Ex** se materializó en un trailer con una estructura de metraje demasiado "Hollywood", clamando a gritos que la industria comience a aprender a hablar en su propio idioma sin depender tanto de medios ajenos (Kojima debería dar unos seminarios), aún con todo, si le raspas los restos de palomitas, sigue demostrando su excelente nivel. Menuda ambientación.



Sony y su fondo de armario

Dos anuncios son los que me han parecido más interesantes de todo el TGS; y curiosamente ninguno de los dos presenta nada nuevo: **Vanillaware** traerá su **Odin Sphere** y **Muramasa** a la descarga digital ajena a Wii, por otra parte, llegará en un mismo pack a nuestro territorio tanto **ICO** como **Shadow of the Colossus**, con su alta definición y sus trofeos. Sony sigue recordando que tiene exclusividades en el catálogo de su pasado para poder seguir dando golpes en la mesa y hacerse valer; aunque en el caso de ICO, me gustaría que contara con una opción para desactivar la HD. Siguiendo con Ueda, el vídeo de su prometedor **The Last** "el-pollo-muere" **Guardian** hace a uno querer jugar ya a esa pequeña joya; y no hagáis caso, el perro-pollo no muere, yo creo que se come al niño.

Por fin vimos el verdadero Castlevani. Y de paso, SEGA

El nuevo **Castlevania** de Konami siempre me ha resultado un tanto insípido, el combate se me antojaba muy parecido a demasiadas cosas y sus plataformas un tanto ridículas. Tras ver el vídeo de factura "Kojimera" me pregunto por qué Mercury Steam

Capcom ha sorprendido a propios y extraños con esta revisión del cazademonios de Dante

se han empeñado tanto en primero enseñarme lo mucho que se parecía a God of War y luego los puntos en común con Uncharted; pues no, el juego tiene personalidad propia y ya se ha enseñado para gloria de los descreídos como yo.

Yakuza, el juego mafioso que tanto le gusta maltratar a SEGA, decide incluir zombis en su des-



arrollo y denominarlo **Yakuza of the End**. Yo creo que si sacara en España, doblado y en condiciones, alguna de sus entregas, le iría mejor. Por otra parte, **Vanquish** contará con una segunda demo jugable para nuestro gozo, recordad que si lo reserváis os lleváis el excelente **Bayonetta** por la patilla. Sonic sigue que sí-que-no-que-no-que-sí; puesto que **Sonic Colors** tiene muy buena pinta pero se augura un nuevo estropicio gracias a su control; por lo menos, la recreación de aquel mítico mundo "Labyrinth Zone" parece que será magistral en **Sonic 4** y, como Seguero que soy, no puedo dejar de soñar.

¿El futuro sin pad?

Si la Gamescom ha sido la confirmación del potencial de Move, Kinect ha intentado hacer lo propio en el TGS. Para empezar, Aaron Greenberg ha asegurado que venderá 3 millones de unidades de su periférico, recordemos, valorado en 149.95 euros, para estas navidades. Los juegos más destacables son: **Rise of Nightmares**, del que se ha mostrado un tráiler cargado de un buen número de elementos típicos del terror: trenes abandonados, potros de tortura, niños... que puede ser interesante si el Kinect lo permite, de la mano de SEGA. El padre de Parappa the Rapper prueba suerte con **Haunt**, también de miedo pero para un público más tierno y con una casa encantada como protagonista. El creador de Panzer Dragoon no olvida sus fetiches y nos trae **Project Draco** donde no sólo tendremos combates aéreos a bordo de dragones sino que, también, podremos usar el invento de Microsoft para comunicarnos con ellos. Suda 51, que no puede quedarse quieto, ha mostrado también su propia iniciativa de movimiento con **Codename D**, miedito para Xbox Live del que esperamos saber más en un futuro.

Y lo raro, para el final

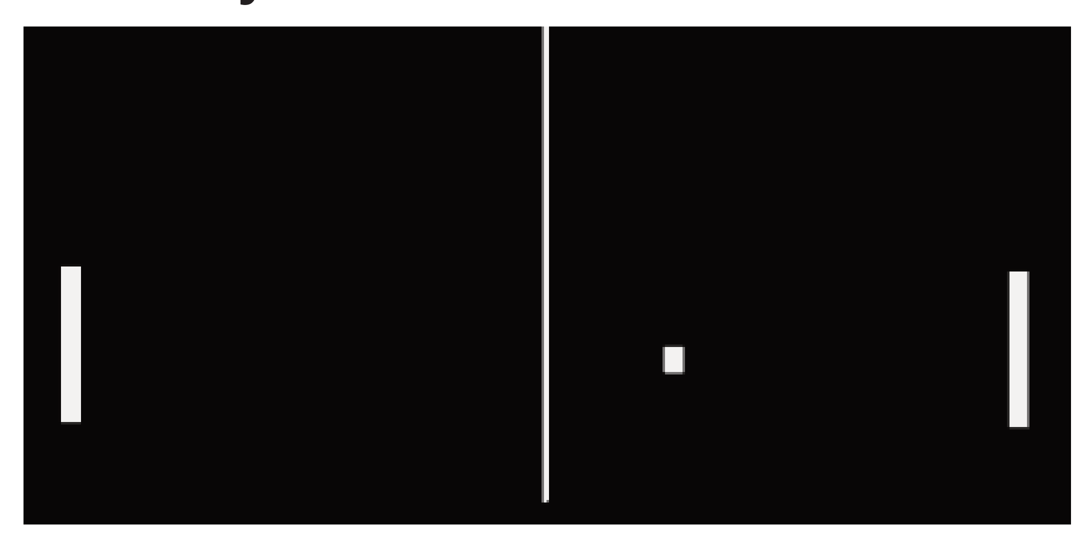
Dos son los juegos más extraños presentados en la feria, el primero es de una de las, en mi opinión, compañías más sólidas del momento: **Atlus** y su **Catherine** con un segundo tráiler maravillioso: sensualidad, muerte, terror y sociedad. Una nueva pesadilla japonesa de los que te sorprendieron con Demon´s Soul y te enamoraron con la saga Persona. Por otro lado, **El Shadadi: Ascension of the Metatron**, preciosista juego de derrotarlos a todos al que todavía le queda demostrarnos que la mecánica de juego es atractiva.

Otros anuncios destacados han sido: **Ninja Gaiden 3** sin Itagaki, el **Tekken Tag Tournament** de Namco, **Phantasy Star Online 2** de SEGA, el shooter **Radiant Silvergun** para XboxLive con cooperativo online y toda su locura, más información de **Alice: Madness Returns** que a mí me sigue sin convencer; quizás por la decepción de Tim Burton y, como no, ese Kojima jugando con nuestras mentes hablando de un **Metal Gear Solid 5.**

¿El dato curioso? El trailer de Bioshock Infinite se ha liberado al poco de acabar el TGS. Casualidades de la vida y si queréis mi consejo, no le perdáis la pista al Catherine de ATLUS.

TEXTO: A. SUAREZ

Blanco y en botella



Los habituales de la revista puede que recuerden como me estrené, hace ahora 12 meses, en esta revista: hablaba de como esta generación es una de las mejores que hemos vivido, donde cada año ha sido exponencialmente mejor que el anterior, y donde todos los jugadores, todos, desde los más casuales a los más hardcores, tienen sus títulos a mano

Pero, y llamadme viejo, chocho, carroza o lo que queráis, también noto de un tiempo a esta parte que los títulos, grandes, buenos, interesantes, están fabricados con molde. Es como si, al averiguar que hace grande a un título, se hayan dedicado a sacarlos en serie. Donde la belleza individual de un título queda eclipsada por un pequeño ejército de indiferenciables clones, todos bastante decentes, pero todos aportando lo mismo que ya habíamos probado antes; ni un poco más y, en ocasiones, algo menos.

Siempre hay un demasiado… incluso de algo bueno.

Lo peor de todo es que nadie se escapa: nuevas franquicias, viejas franquicias; nuevos personajes, viejos personajes; nuevos estudios de desarrollo, viejos estudios de desarrollo… ¿Quiero un shooter? Tengo a Modern Warfare… y sus clones. O un Bioshock… y sus clones. ¿Quiero un hack'n Slash? Tengo a God of War… y sus clones. O a Devil May Cry… y sus clones. ¿Quiero un juego de acción en tercera persona? Tengo a Gears of War… y sus clones. Hasta Super Mario sufre de lo mismo; un primer juego glorioso, y luego un segundo juego que, siendo mejor que su precuela, es tan, TAN más de lo mismo, TAN encasillado, TAN predecible, TAN poco evolutivo… que aburre.

El manido argumento de "los juegos antes eran más originales" es falso. Se lleva repitiendo desde los años 80. Ya entonces nos quejábamos de falta de originalidad

Al final, y gracias a la explosión del juego indie debido a la descarga digital, en esta generación estoy disfrutando más de títulos menos buenos, menos pulidos, menos grandes, pero con más personalidad y estilo propio. Ahí está el deficiente No More Heroes, con su increible personalidad. O los aceptables Stranglehold y Wet, dos estilos de film excelentemente traducidos al lenguaje lúdico. El dificil Henry Hatsworth, una apuesta de EA (¡De EA! ¡Joder, quien lo habría dicho!) muy bien llevada a término. El jocoso Splosion Man, con esa dificultad tan precisamente ajustada. El terrorífico Dead Space, con esa iluminación y ambientación sonora. El brillante Mirror's Edge, que por primera vez



siento un plataformas en primera persona bien llevado a cabo. El precioso Prince of Persia, bello, evocador y una apuesta por evolucionar las plataformas. El configurable Little Big Planet, monerrimo y potente a partes iguales. El Castle Crashers, rey de las partidas online entre colegas. El sorprendente Braid, un puzzle plataformero muy bien pensado. El original Portal, que ha creado una legión de entusiastas seguidores.

Por sorprender, hasta Borderlands, Dante's Inferno o Darksiders han eclipsado a lanzamientos triple AAA de una veteranía indiscutible.

Sin embargo, ¿qué nos han proporcionado los supuestos grandes nombres? Tenemos a Modern Warfare 2... Mejor que su precuela; más aburrido y predecible. Tenemos a Super Mario Galaxy 2... Mejor que su precuela; más aburrido y predecible. Tenemos a God of War 3... mejor que su precuela, más aburrido y predecible. Y así podríamos continuar con títulos del calibre de Resident Evil 5, Metal Gear Solid 4, Ninja Gaiden 2...

Ojo, no estoy atacando las secuelas. No todos caen en este ciclo. Aun hay títulos que van intentando mejorar y, en mi opinión, lo consiguen. Mass Effect 2, por ejemplo. O Street Fighter IV. También Grand Theft Auto 4. O Assassins Creed 2, New Super Mario Bros Wii, las nuevas temporadas de Sam & Max, Metroid Prime 3... No incluyo las grandes apuestas que se quedan en bluff porque... sinceramente, ¿quién las recuerda, ya?

El manido argumento de "los juegos antes eran más originales" es falso. Se lleva repitiendo desde los años 80. ¡Los años 80 ya nos quejábamos de la falta de originalidad! Seguimos repitiendo los mismos vicios. Lo malo es que ahora, estos vicios vienen acompañados de presupuestos de 200 millones de dolares. Con este panorama... ¿quien se arriesgaría a hacer un gran juego?

Buscadlos. Y dadles las gracias.

TEXTO: ISAAC VIANA (ISAKO)





GTM Opina...

La quimera de la estética



Miguel Arán González
Redactor de Games Tribune

Dicen que para los gustos existen los colores. Y pocas veces los gustos se muestran tan dispares como cuando se habla de estética. Pero antes de nada, veamos que dice la RAE sobre el palabro en cuestión: “Perteneciente o relativo a la percepción o apreciación de la belleza”. En esencia la estética en los videojuegos es la fusión entre apartado gráfico, artístico y sonoro. Que en conjunción hacen que un determinado juego nos atraiga a primera vista, o nos repela sin saber siquiera de que va.

Hablar de estética es hablar de videojuegos más o menos contemporáneos: La estética en la época de los 8 bits era muy reducida por las evidentes limitaciones técnicas. Fue a partir de que los sprites fueran ganando resolución en los 16 bits, y sobre todo con la llegada del 3D y los videos CGI que empezó a cobrar la máxima importancia, espoleada en parte por el deseo de los propios creadores de diferenciarse de su competencia más directa, y cada vez más abundante con el crecimiento de la industria en los últimos años.

Continuaremos diciendo que la estética en si no es mala. Habría que estar autenticamente pirado para afirmar que lo bonito es malo simplemente por serlo. Una estética conforme a los gustos mayoritarios del mercado es siempre deseable para los creadores, es una poderosa herramienta, no solo para captar atención, si no para mantenerla. Ya que gran parte de lo que llamamos “magia” de los mundos virtuales recae sobre lo que los recrea y nos permite percibirlos en sintonía con nuestros gustos: De nuevo aparece la estética.

La estética es importante y deseable. pero no lo es todo, sobre todo teniendo en cuenta la disparidad de gustos de la que hablábamos al principio. Un juego malo, pero bonito no es más que un cascarón vacío. No podemos asociar bondades artísticas con bondades jugables. Por eso cuando nos presentan juegos tipo “El Shaddai”, y se centran sobre todo en mostrarnos cientos de artworks, y en vendernos que el juego es un cuadro en movimiento: No puedo evitar pensar en el producto final con cierta preocupación. ¿Alguien recuerda el penúltimo Prince of Persia?..

Pero si hay algo peor que dar gato por liebre, es dar liebre por gato: O lo que es lo mismo, juzgar a un juego por su aspecto, o a un libro por su portada. Actitud peligrosa y poco deseable para todos aquellos que de verdad amen el hobby. Ejemplos de estéticas controvertidas que acaban en juegazo hay muchos más: “Bayonetta”, “No more heroes” y muchos RPGS protagonizados por personajes SD y con la injusta etiqueta de “Infantiles”. Cuantos jugones se habrán perdido la frenética diversión de Bayonetta por considerar su estética una horterada. Y yo pregunto: ¿Y a mi que puñetas me importa que sea hortera si el juego es divertido? Ninguno de los que lo critican me ha sabido responder a esa pregunta. En este TGS se anunció un nuevo Devil May Cry controvertido, digamos. Y de nuevo la historia se repite: Lloriqueos a gogó. Menos mal que ya superé esa fase hace bastante....



La epopeya de quien quiere



Esta es la historia de un lugar donde las ideas existen desde el útero, pero cuando no son compradas o expropiadas, se pierden en el infinito vacío inmaterial por carencia del (vaya paradoja) vil metal

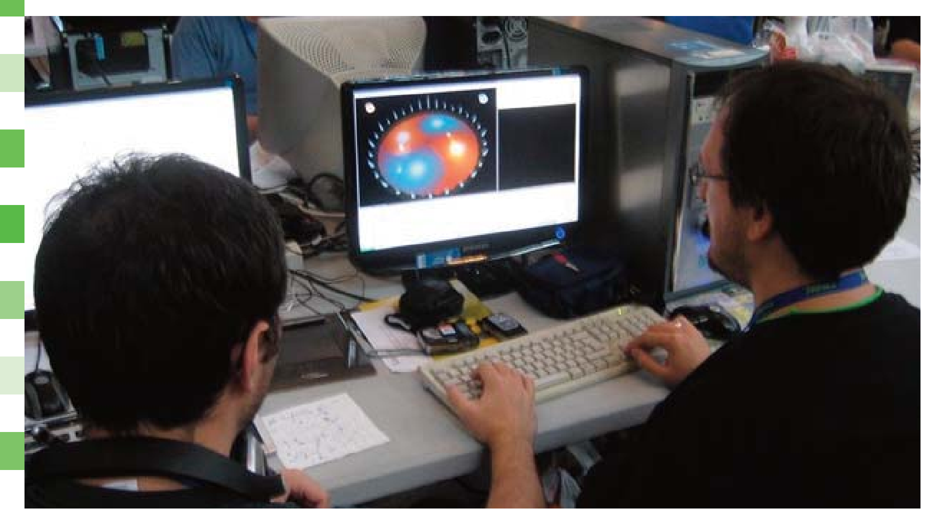
La desigualdad es bastante similar en toda América Latina y, pese a ello, con la democratización de la tecnología, hoy, como parte de un notorio progreso social ya no tan a merced del neoliberalismo de los 90s, podemos decir que cualquier joven en algún lugar del continente puede estar haciendo el próximo Grand Theft Auto o el nuevo Duke Nukem. Sin embargo, es notorio cómo, habiendo una descongestión de saberes gracias o en desgracia de Internet y la llamada Aldea Global, los desarrolladores alfa siguen estando en países evidentes como (tambores... ¡adivinen!) los Estados Unidos y Japón (ajám, ¡acertaron!), eternos líderes en esto del tecnoentertainment masivo.

Ahora, me pregunto lo siguiente: ¿cómo se posicionan el resto de los pueblos como developments? ¿Vendrá algún otro a tomar la posta? ¿Qué país latinoamericano lleva las de ganar en este santísimo mercado?

Seguramente, salvando las distancias con ciudades titánicas y súper industrializadas, previa insinuación del Índice de Desarrollo Humano, sus Producto Bruto Interno y las capacidades técnicas, los países latinoamericanos con mayor apetencia a la creación de VG son –sin ningún tipo de orden político ni futbolístico- Argentina, Brasil, México y Chile. Es complicado pensar en llegar a alcanzar el nivel obtenido por los Estados Unidos o Japón o Europa (acá falta algo que allá, en gran mayoría, sobra: dinero), pero de cualquier modo siento que el más mínimo indicio de genialidad coyuntural sería absorbida inmediata e inescrupulosamente por el mainstream.

Lejos de sentenciar lo putrefacto del sistema, es posible señalar –sin ningún tipo de inocencia- la cabida por boicotear la vanguardia. No hay ejemplo más claro que aquel capítulo de ese gran filtro social que es Los Simpsons (más precisamente el episodio “Das Bus”, código de producción 5F11, Season 9), donde Bill Gates adquiere el negocio informático de Homero (recuerden: Compu - Global - Hyper - Mega - Net) , emulando la verdadera política corporativa de absor-

Existen muchos productos alternativos (sí, lo de siempre, alternativo a lo reinante) pero éstos nunca pueden terminar de consolidarse definitivamente



ver competencias en pos de no dejarlas crecer. Como no es ajeno, algo así sucede en el mercado de los video juegos.

Existen muchos productos alternativos (sí, lo de siempre, alternativo a lo reinante) pero éstos nunca pueden terminar de consolidarse definitivamente. Salvo pocas excepciones, Latinoamérica siempre ha tenido poca participación activa como desarrolladores de games. Lo único medianamente destacable, aunque considerándolo como un oficio "de explotación" por su carácter reiterativo, existen muchísimos empleados beta-tester, quienes se encargan de probar los juegos antes de su fase de comercialización, pero sin obtener la gloria (económica y de la otra) de los grandes developers. Era sabido, especulemos con nuestro conocimiento, ¿por qué no puede darse vuelta el paradigma?

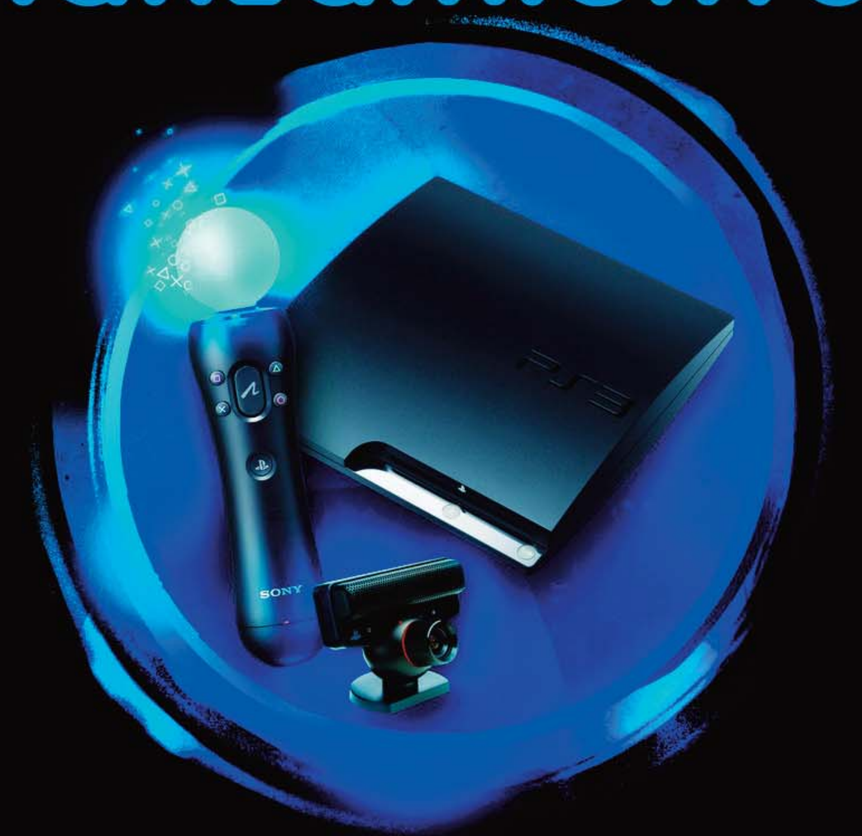
En Argentina, doy fe, existen escuelas de video juegos, periodistas especializados, hacedores periféricos de short, long y flash games, comunidades videojugabilísticas, consumidores realmente compulsivos y la opinión pública, Thanks God, está cada vez más volcada en favor del desarrollismo (de todos los "ismos" posmodernos, creo que éste es el menos ponderado).

Así, se generan a paso firme softwares (beta y full, por supuesto), video juegos de buena calidad y hasta existen legiones de compradores. Lo que hace falta, como siempre en este weird world of marketing, es el dinero que aporte el sustento necesario para unas buenas campañas de comunicación, de manera que la legitimación del producto llegue con el intangible (aunque caro, carísimo) de la comunicación. Con buen criterio se puede progresar, aunque jamás hay que dejarse doblegar por ofertas. A lo sumo, anexemos esos ofrecimientos como forma cooperativa de participación pero manteniendo la autonomía legal y creativa de realización. Internet está para usarlo, para advertir, para juntar. Game designers hispanos, ¡únanse por esta causa noble!

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



Especial lanzamiento



PlayStation Move

Especial PlayStation Move

Ya lo tenemos aquí, el esperado nuevo mando de control para PlayStation 3 está en las tiendas. Por este motivo, en Games Tribune hemos preparado este especial PlayStation Move donde podrás descubrir las posibilidades de la apuesta de Sony

Descubre Move

PlayStation Move Motion Controller: La herramienta principal de juego. Un mando cilíndrico muy ergonómico con el que teóricamente bastará (junto a la cámara PlayStation Eye) para jugar a la mayoría de títulos pensados para el sistema PlayStation Move. Internamente, el mando dispone de un giroscopio de tres ejes, un acelerómetro de tres ejes, y un sensor de campo magnético terrestre.

Estéticamente, destaca la esfera luminosa de la parte superior del mando. Dicha esfera es una de las claves en el funcionamiento del sistema de control. Su función principal es la de indicar la posición y distancia a la cámara, permitiendo así detectar movimientos y trayectorias del brazo. La disposición de botones es muy similar a la parte derecha del control tradicional de Playstation 3. En este sentido, la principal diferencia es la ausencia del botón R1, conservándose el gatillo analógico R2 ahora llamado T. Encontraremos también los botones SELECT, START, el botón guía y un nuevo botón de acción. Este nuevo botón está situado en la parte central del mando quedando a la altura del pulgar, con un tamaño superior al resto, y será el botón principal junto a T.

PlayStation Eye: El otro elemento indispensable. Se trata de una cámara que funciona en conjunto con la esfera luminosa del mando principal. Antes de jugar, la cámara nos ayudará a calibrar el sistema dependiendo de los requerimientos de cada juego.

Pese a tener el mismo nombre que la primera cámara lanzada para PlayStation 2, no se trata del mismo dispositivo, sino de PlayStation Eye 2. La cámara es la misma que se incluía con los títulos Eye Pet y Eye of Judgement, y dispone de un micrófono con el que interactuaremos en algunos juegos. Como añadido, algunos títulos también nos lanzarán fotos mientras jugamos, dándonos la posibilidad de compartirla en las redes sociales.

Mando secundario PlayStation Move: Se trata de un mando opcional diseñado especialmente para jugar a aquellos juegos que requieran de un joystick adicional para movernos. Así como el mando principal se asemeja a la parte derecha del controlador de PlayStation 3, éste se asemeja a la izquierda. También se trata de un mando muy ergonómico. Dispone de un joystick y una cruceta en la parte frontal, los botones L1 y L2 en la parte trasera y un giroscopio de 3 ejes. Si no queremos invertir en él, también podremos usar la parte izquierda de nuestro Dual Shock 3 o Sixaxis, aunque también será mucho más incómodo.







Anunciado durante la feria E3 en el 2009, Playstation Move ha sido llamado a transformar la forma de jugar a la consola de sobremesa de la compañía nipona. El periférico está claramente inspirado en el mando de control de la competencia. Sin embargo, se nota que Sony ha querido ir más allá cuidando su juguete hasta el último detalle y añadiendo algunas novedades



Desde el pasado 15 de septiembre podemos encontrar en las tiendas PlayStation Move. Pese a que el catálogo inicial es algo escueto, las primeras impresiones nos dejan con muy buen sabor de boca

Lanzamiento

Una vez conocemos las piezas, es hora de conocer los precios. En las tiendas encontraremos tres opciones de compra: la primera y principal es una especie de Starter Pack que incluye PlayStation Move controller y Playstation Eye a un precio recomendado de 59,95€. Este Starter Pack incluye una guía en vídeo que nos enseñara a usar y configurar el dispositivo. Si queremos un segundo mando principal para ampliar las posibilidades en determinados juegos o jugar en compañía, podremos comprarlo por separado a un precio de 39,95€. Por último, el mando secundario nos saldrá por 29,95€.

Juegos

Junto a PlayStation Move encontraremos tres juegos creados especialmente para el sistema de control :

Sports Champions: Una compilación de deportes para todas las edades. Encontraremos tenis de mesa, tiro con arco, vóley playa, duelo de gladiadores, petanca y frisbee. Se trata de un juego divertido y orientado al juego multijugador.

Start the Party: El sucesor de Eye Toy Play. Nos invita a descubrir la tecnología de la realidad aumentada, mostrándonos a nosotros mismos por pantalla empuñando diferentes artilugios. Para ser una compilación de minijuegos rápidos, el número de pruebas es demasiado escaso.

Kung-fu Rider: Consiste en descender calles subido en diferentes sistemas con ruedas (sillas, carritos...). No sabemos en que estaba pensando Sony al incluirlo como juego de lanzamiento y a un precio recomendado de 39,95€. Bastante flojo y desesperante.

También podremos echar mano a la estantería y recuperar algunos juegos compatibles mediante una actualización. Los elegidos para el lanzamiento han sido **Resident Evil 5, Heavy Rain y Eye Pet**, pero seguro que llegarán más.

El catálogo de lanzamiento es quizás demasiado arriesgado: pocos juegos compatibles y ningún lanzamiento notable. Es más, dos de tres títulos que acompañan al lanzamiento son flojos. No obstante, de cara al futuro son muchas compañías las que están desarrollando juegos compatibles con este sistema y más de 30 los juegos confirmados, por lo que podemos asegurar el soporte a corto y medio plazo. Algunos títulos destacados son Killzone 3, SOCOM 4 o Sorcery.

Títulos confirmados

* Beat Sketcher (Otoño 2010)
* SOCOM 4: U.S. Navy SEALs (Otoño 2010)
* EyePet (Sept. 2010)
* Kung Fu Rider (Sept. 2010)
* Sports Champions (Sept. 2010)
* Start The Party! (Sept. 2010)
* echochrome ii (Sept. 2010)
* Tumble (Sept. 2010)
* Hustle Kings (Oct. 2010)
* The Fight: Lights Out (Oct. 2010)
* The Shoot (Oct. 2010)
* TV Superstars (Oct. 2010)
* High Velocity Bowling (Oct. 2010)
* PAIN (Oct. 2010)
* Heavy Rain (Oct. 2010)
* SingStar Dance (Nov. 2010)
* Little Big Planet 2 (Nov. 2010)
* Sly Collection (Nov. 2010)
* Heroes On The Move (Working Title) (2011)
* Killzone 3 (2011)
* Sorcery (2011)
* John Daly's ProStroke Golf (OG International) (Otoño 2010)
* Racquet Sports (Ubisoft) (Otoño 2010)
* The Lord of the Rings: Aragorn's Quest (WB Games Inc.) (Sept. 2010)
* Brunswick Pro Bowling (Crave) (Sept. 2010)
* Resident EviL 5 Gold Edition (Capcom) (Sept. 2010)
* RUSE (Ubisoft) (Sept. 2010)
* Tiger Woods PGA Tour 2010 (Electronic Arts) (Sept. 2010)
* Time Crisis: Razing Storm (Bandai Namco) (Sept. 2010)
* Toy Story 3 (Disney) (Sept. 2010)
* Kung Fu Live (Virtual Air Guitar Company) (Oct. 2010)
* NBA 2K11 (2K Sports) (Oct. 2010)
* Deadliest Catch: Sea of Chaos (Crave) (Nov. 2010)
* Disney Tron Evolution the Video Game (Disney) (Nov. 2010)



Primeras impresiones

Tras probar PlayStation Eye, pese a que el catálogo está todavía en pañales, nos quedamos con un muy buen sabor de boca. El mando funciona a las mil maravillas. La precisión con la que representa nuestros movimientos en pantalla es más que notable, a lo que hay que añadir una latencia (retraso) prácticamente nulos. Los juegos lanzados, especialmente Sports Champions, nos demuestran que el control irá más allá de los movimientos preestablecidos. El periférico tiene mucho potencial, por lo que queda en manos de los desarrolladores el uso que se le quiera dar. Esperemos que no se llene el catálogo de juegos pobres y excesivamente casuales, PlayStation Move merece más.





POR PRIMERA VEZ

Games Tribu

en Net





ne Magazine

wired

LA VAMOS A LIAR





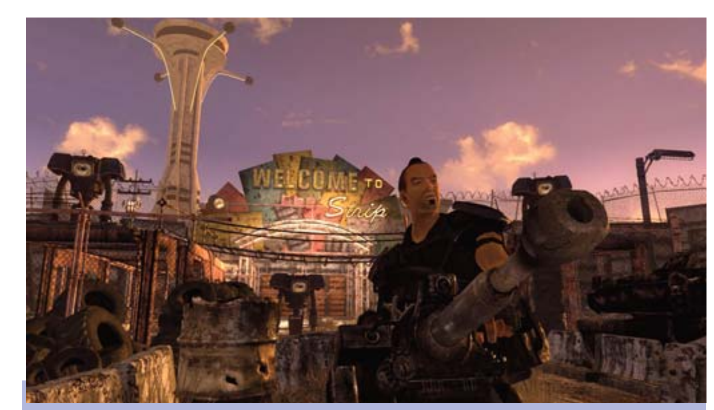
Fallout: New Vegas

¡Viva Las Vegas!

La nueva entrega de Fallout esta apunto de salir despues de dos años de espera. De todos es sabido que esta franquicia destaca por su gran calidad tanto gráfica como argumental.¿Se puede mejorar la gran obra anterior de Bethesda?

Si algo viene a la cabeza de un jugador cuando oye el nombre de Fallout, no es otra cosa que RPG de calidad. Fallout 3 supuso un antes y un después en este tipo de juegos, del que los jugadores quedaron ampliamente satisfechos, entre ellos un servidor.

Fallout: New Vegas sigue la senda que marcó Fallout 3 hace dos años. En esta nueva aventura, nos situamos una vez más en los restos de los Estados Unidos tras el holocausto nuclear ocurrido 203 años atrás. Esta fecha sirve de referencia para situar este nuevo episodio en el



Habrá una mayor variedad de armas, aunque no es oro todo lo que reluce, en esta ocasión deberos administrar la munición si queremos sobrevivir

año 2280, 3 años después de los hechos acaecidos en Fallout 3. Pero a diferencia de lo que vimos en 'Yermo Capital' —que se corresponde con Washington D.C. y alrededores— Las Vegas no sufrió directamente un ataque nuclear. Por este motivo, es un lugar que conserva una organización urbanística propia de su época, con muy poco rastro de contaminación o mutaciones en sus habitantes. Y es que hablar de Las Vegas es sinónimo de casinos, fiestas, alcohol y noches que apenas se recuerdan a la mañana siguiente. O, al menos, así era antes. Porque en New Vegas todo es diferente. Así pues, el primer cambio con respecto a su antecesor es evidente, se trata de la localización. Adiós Washington, hola New Vegas. La ciudad conservará parte de la Las Vegas original, y su extensión será parecida al mapa del primer juego. Sin embargo, y a diferencia de este, aquí el cielo aún se mantiene azul, lo que hará que la paleta de colores del juego sea un poco más variada, y no se base tanto en los tonos grisáceos de Fallout 3, haciendo que la atmósfera sea un pelín menos apocalíptica. A decir verdad, gráficamente esa es la diferencia más notoria que ob-



El apartado gráfico será similar a Fallout 3. Llegando a sentir que el motor empieza a envejecer



servaremos, porque en el apartado técnico el juego casi parece una expansión del anterior. No es de extrañar, ya que comparten el motor gráfico, al que ya se le va notando el peso de los años.

En este marco narrativo se encuentra el protagonista de nuestra historia, un 'recadero' metido hasta las cejas en asuntos turbios y que debe pagar con su vida a la mafia de New Vegas su error en un trabajito de entrega. Sin embargo, el destino tiene reservada una segunda oportunidad para él gracias a un robot policía que pudo alertar de su inerte cuerpo a un vecino próximo. Inicialmente, tendremos que averiguar quién nos dejó en el desierto para que nos muriésemos, pero esta tarea tan genérica con la que comenzar, no es sino la excusa para desarrollar la aventura e introducirnos en la región, donde varios grupos luchan por tener el control, y de forma irremisible nos veremos inmersos en este enfrentamiento. La república de California querrá tomar el control de la presa Hoover y la Legión de Cesar querrá impedirlo.

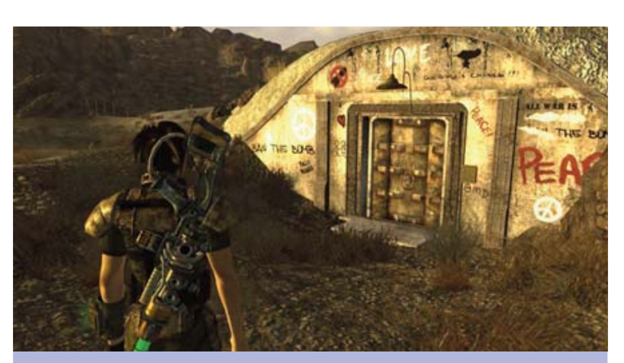
En lo que respecta a lo jugable estaremos ante un RPG de mundo abierto, que combinará combate en tiempo real a lo FPS auxiliado por el sistema VATS que ya conocemos de Fallout 3, para el que no lo recuerde, era el sistema por el cual podíamos ralentizar el combate y realizar un ataque crítico en una parte específica de nuestro enemigo. En el combate, el arsenal se ha ampliado con el doble de opciones, y en las armas podremos introducir mejoras y personalizarlas aumentando su rendimiento. Uno de los atributos del personaje que se mantienen son los puntos S.P.E.C.I.A.L.; relativos a las características básicas de nuestro personaje.

La paleta de colores en este título será más variada, dejando atrás la abundancia de los tonos grisaceos

La sensación es que se han añadido nuevas opciones de cámara y el funcionamiento se ha cambiado un poquito, haciéndolo más fluido y libre. Lo que no va a cambiar es la brutalidad y salvajismo de la acción que ha caracterizado a la saga.

Otra de las novedades introducidas es el arriesgado y prometedor Modo Hardcore. Como su nombre bien indica, este será un nivel de dificultad extrema. En el cual tendremos que tener presente las necesidades básicas de nuestro personaje, como pueden ser la administración de la comida, la bebida y horas de sueño, ya que, si no lo realizamos de forma adecuada, el desierto de Mojave nos hará pagar estos descuidos con nuestra vida. También tendremos que pensar muy bien lo que llevemos encima, ya que un exceso de peso nos hará aún más ardua nuestra aventura por el extenso desierto de Nevada. Recuperar vida será una tarea complicada, ya que no podrá recuperarse al instante, sino que se irá regenerando a lo largo del tiempo, como si de una cicatrización se tratase.

Todo esto nos llevara a que nuestra supervivencia estará supeditada a una especie de vida "artesanal" (así lo ha nombrado Bethesda). Gracias a ella, podremos alimentarnos con lo que encontremos por el mundo y hacernos con pieles y cueros de gran calidad, que podrán venderse por una cantidad de chapas importante. La Artesanía nos enseña a tratar de cazar y combinar diferentes artículos, así como elaborar comida, bebida, equipamiento de mayor potencia e incluso tendremos la opción de crear nuestra propia munición, una idea que, si se lleva bien a cabo, puede der un salto más de calidad al ya importante sistema de juego.



El desierto de Mojave pondrá a prueba nuestro instinto de supervivencia si elegimos desarrollar nuestra aventura en el Modo Hardcore



La brutalidad de nuestras acciones volverá a estar presente en esta entrega. vale mas una imagen que mil palabras....

Valoración:

Sin lugar a dudas estamos ante uno de los juegos mas esperados para el 2010. Después del grandioso acogimiento de su anterior entrega, este Fallout trae novedades suficientes para no ser considerado una simple expasión.

Si bien no hay avances en el apartado gráfico, si que los hay en el jugable. Desde la redacción estamos esperanzados por ver lo que el Modo Hardcore y el sistema de "artesanía" pueden llegar ofrecer en cuanto a ambientación y jugabilidad.

TEXTO: JORGE SERRANO

Fable III

Volviendo a Albion

Pocas sagas se han visto tan envueltas en polémicas como la obra de Molyneux. Hasta el punto de que en la comunidad jugona, su nombre y palabra es asociada a la de los tahures. El mes que viene llega la tercera parte. Y con más promesas

Porque si algo es capaz de hacer el bueno de Peter, es prometer. El puedo prometer, y prometo, unido a medias verdades que sólo un hombre de esta labia puede atesorar, acaban por manchar lo que por otra parte podrían haber sido buenos juegos. El rey del fenómeno *hype* va a lanzar en breve el tercer capítulo de la saga. Y lo hace con un aviso a navegantes: El juego está pensado para poder ser jugado por todo el mundo (¿casual?) y esta vez se desecha el rol (¿lo tuvo alguna vez?) para volcarse definitivamente en el mundo de la acción.

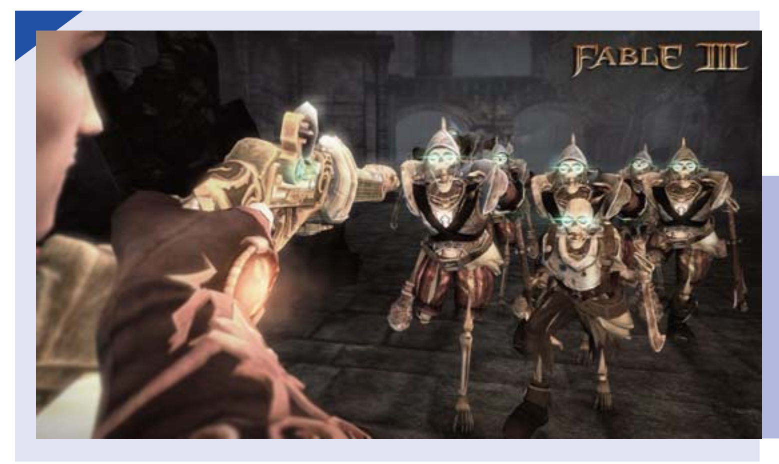


Las magias van a recibir un lavado de cara importante. Tras las críticas recibidas en Fable II, se ha apostado por una mejor integración en combate

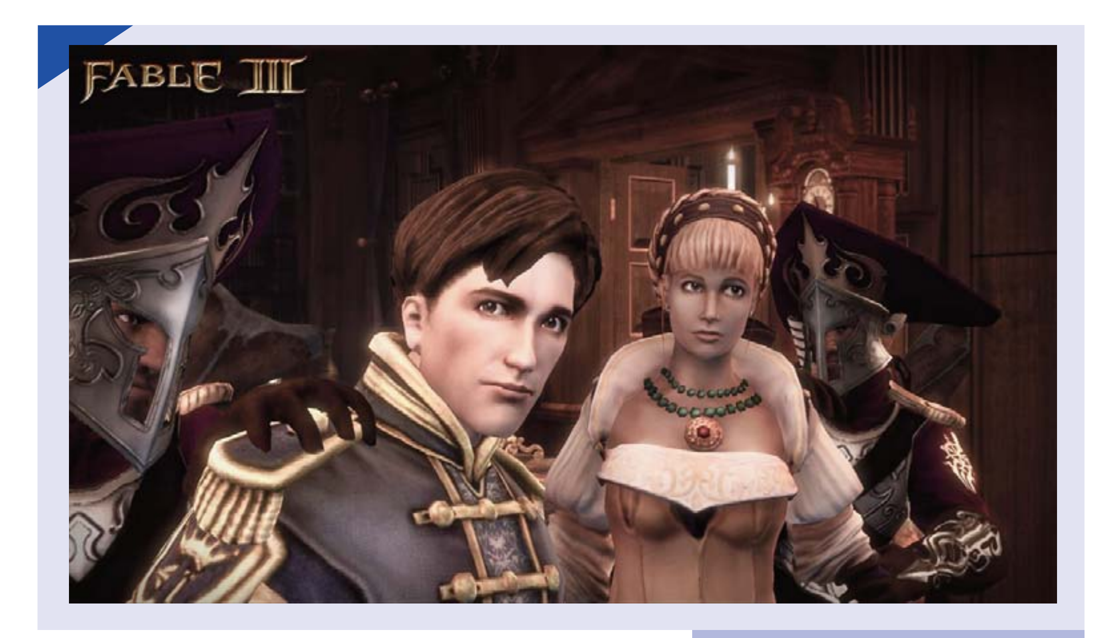
Y es que tras la bonita cara con la que Lionhead dota a su producto, yace un juego cuyas posibilidades siempre han sido modestas. Lo que ha provocado la ira de muchos jugadores, a los cuales en el primer caso, se les vendió su producto como el juego de rol definitivo. Unas declaraciones que se repitieron con su segunda entrega, y que a la postre sólo sirvieron para aumentar el sentimiento de engaño entre quienes lo adquirieron creyendo aquellas palabras, y lo que luego resultó ser en realidad.

Es por eso, que ya escarmentados; tanto nosotros, como Molyneux; esta vez ha preferido mantenerser en un segundo plano, y mantener la boca mas callada de la cuenta. Y dejar que sea la propia comunidad de jugadores quien de verdad acabe juzgando, con las pruebas por delante, de la verdadera valía de su título.

De esta manera, ya se ha filtrado que la franquicia ha decidido dejar de lado el género del rol, para adentrarse de lleno en los mundos de la acción. Una decisión que a la postre tiene mucho más nombre que repercusión práctica, ya que aunque no se nos venda como las pasadas



Fable III va a apostar de manera definitiva por la acción. Se ha decidido eliminar los pocos componentes de rol, para ofrecer un mayor dinamismo



"posibilidades infinitas", sí que vamos a poder tomar un ramillete de opciones que van a tener repercusión directa en el mundo que nos rodea. No en vano, el juego nos va a acabar ofreciendo la posibilidad de llevar la corona de Albion, y con ello, ejecutar ciertas acciones que repercutirán en nuestro pueblo.

Estas decisiones son tan variopintas como establecer una edad mínima para trabajar, someter a un pueblo a la esclavitud, o ayudar a los bancos a superar los momentos de crisis económica. Pocas, y variopintas, pero que al menos ya no se venden como el maná de los videojuegos.

También va a haber cambios en materia jugable. Uno de los aspectos más oscuros de la segunda entrega fue la poca incidencia que tenía el empleo de las magias en el sistema de combate. Desde Lionhead se ha apuntado que este lunar se va a solucionar de una manera bastante más efectiva de lo que hemos podido ver hasta ahora en la serie, aunque para ello sea necesario evolucionar nuestro personaje hasta bien avanzada la historia. Ya que no será hasta entonces cuando dominemos el arte de la magia.

Otro de los aspectos a agradecer, es que por fin se ha declarado el juego abiertamente a los jugadores poco avezados en estas lides. Fable III va a ofrecer la posibilidad de manejar un arsenal más o menos grande, pero desde luego que no va a ser indispensable dominarlo para poder acabar la aventura. Por lo tanto, nos volveremos a encontrar con un perfil de dificultad medio-bajo, en el que seguramente con las armas que iremos obteniendo en nuestro peregrinaje principal, va a ser más que suficiente para dar buena cuenta del título.

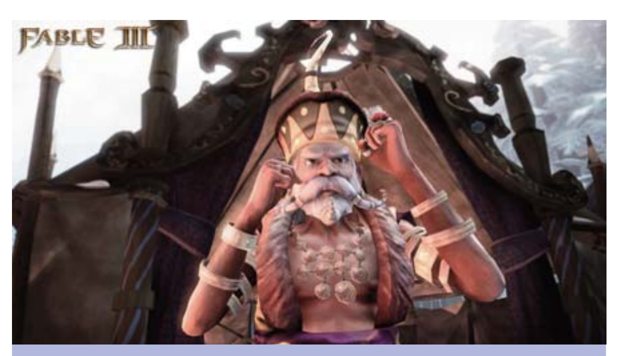
El motor gráfico se recicla para esta tercera parte, aunque con alguna mejora en modelados y texturas

Además, los seguidores de la saga van a tener respuestas a algunas de sus preguntas. Algunas de las cuales atañen a Theresa, la vidente ciega que parece ser que es la que mueve los hilos en Albion. Aunque ya se ha adelantado que el papel del extraño personaje que se esconde tras la narración no va a rebelar en su totalidad las intenciones. Para ello tendremos que esperar a un hipotético Fable IV.

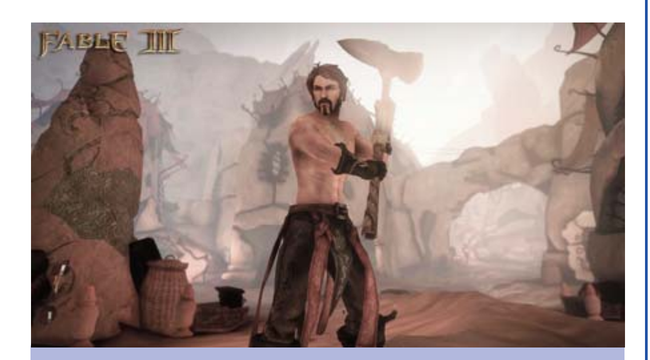
Por lo demás, el juego vuelve a reutilizar el motor que ya se estrenó en la segunda parte. Aunque esta vez un poco más pulido, con el objetivo de ser más fluido, presentar mejor las texturas y ofrecer mayor número de enemigos en pantalla. Aunque no es en el aspecto gráfico donde el juego recibió sus mayores críticas. La factura técnica, quitando lo repetitivo de los enemigos y algunas situaciones, era sin lugar a dudas la mejor carta de presnetación de la obra de Molyneux. Pero para esta parte no va a ser justificable si no hay al menos una mejoría palpable.

Aún es muy pronto para juzgar la verdadera medida que Fable III puede ofrecer. Ya estamos escarmentados de lo que pasó en las dos anteriores ocasiones, y desde GTM preferimos mantenernos en una postura escéptica. Puede que al fin y al cabo, habiendo puesto las cartas sobre la mesa, Fable acabe por fin dando la verdadera medida de lo que promete. Sin dorar píldoras ni magnificar tus posibilidades. Lo que ves, es lo que hay.

Es posible que con esta nueva política de promoción, el juego no acabe levantando las ampollas que levantó en el pasado. No es bueno autocompararse con juegos de mayor enjundia, y descalificarlos con el objetivo de hacer ver que *lo mío es más bonito y lo más mejor*.



El propio juego nos ofrecerá la posibilidad de reinar Albion, y acometer varias decisiones sobre nuestro reino



El arsenal a manejar se va a ampliar, aunque no va a ser necesario dominarlo para poder acabar la aventura

Valoración:

Mucho tienen que cambiar las cosas en Fable III para poder redimirse de sus pecados. Y esta apuesta por un estilo "Zelda" puede ser el primer paso. El tiempo dará y quitará razones de si esta nueva dirección es la acertada. Y sobre todo, si todo lo que se nos ha prometido, se va a ver reflejado en la versión final del juego.

Al menos esta vez Molyneux ha decidido situarse en un segundo plano, y no estar tan en primera línea de la promoción del juego. Y el primer beneficiado de esta decisión es sin lugar a dudas el propio juego.

Hay trazas de buen juego. Pero no de imprescindible. Y menos aun si su apuesta se ha volcado definitivamente hacia los jugadores menos expertos.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

El Profesor Layton

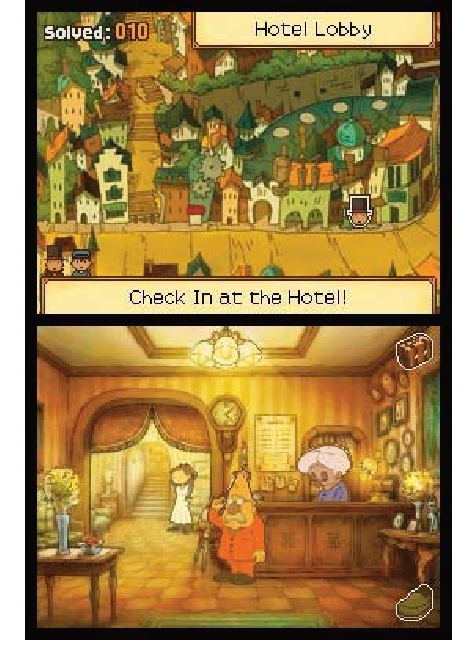
Y El Futuro Perdido

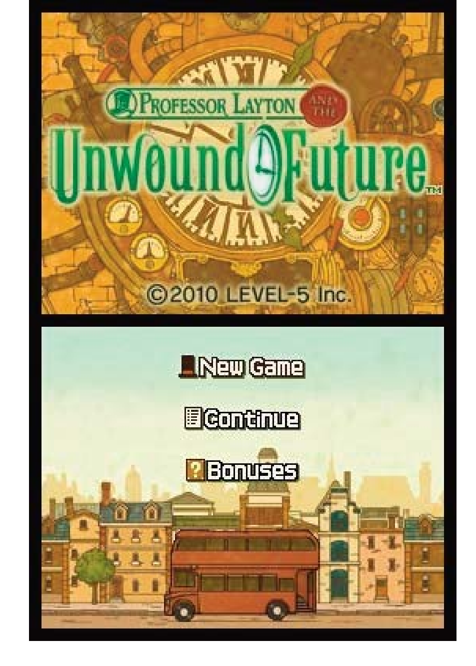
En breve podremos disfrutar en España de la tercera entrega de la saga de Level-5 que causa sensación en todo el mundo: El Profesor Layton

Está claro que en Level-5 saben como imprimir calidad en sus videojuegos. Por poner algunos ejemplos, Rogue Galaxy, Dragon Quest VIII y, como no, El Profesor Layton.

Hace más de tres años, junto con Nintendo, lanzó la primera entrega de esta saga en Japón resultando ser un gran éxito tanto en crítica como en ventas. Quizás por el escepticismo respecto a si un juego así podría triunfar en occidente, su salida en América y aún más en Europa se alargó en demasía. Sin embargo, y aunque su arranque no fue muy boyante



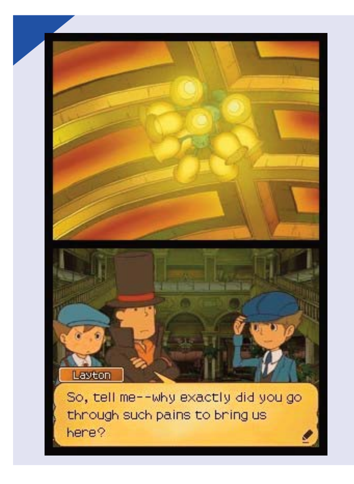


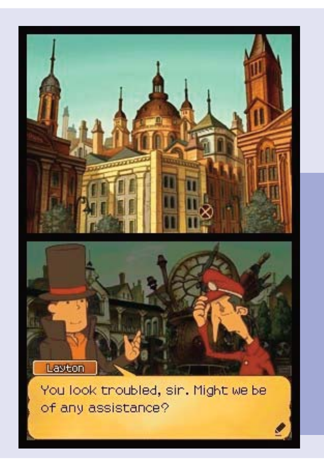


que digamos, El Profesor Layton y la Villa Misteriosa se hizo un hueco en ambos mercados que fue ensanchando a lo largo del tiempo. Después de un segundo juego también exitoso, el que nos ocupa hoy es "El Profesor Layton y el Futuro Perdido" Veámoslo.

Probablemente, a estas alturas, todos sabréis que tipo de juego es Layton. Es un juego de puzzles y acertijos que se entrelazan con el argumento y las conversaciones con los personajes. Tanto los puzzles, más de 150 en este caso, como la historia tomarán un papel fundamental. En ese sentido, no habrá mucha diferencia entre esta entrega y las anteriores, más allá de los nuevos acertijos e historia, por lo que los que ya hayan jugado antes a esta saga sabrán a que atenerse.

Respecto al argumento, un día el profesor recibe una carta firmada por Luke, su fiel ayudante, en la que dice haber descubierto una máquina del tiempo y que es diez años mayor que en la actualidad. Al parecer, en algún momento Luke utilizaría la máquina y viajaría en el tiempo. Por supuesto, con la diligencia inglesa que le caracteriza, Layton toma rumbo al Londres del futuro junto con Luke para resolver el miste-





Podremos ver imágenes estáticas de los fondos y personajes mientras leemos las conversaciones



rio. Probablemente será una historia parecida a las anteriores: correcta, intrigante por momentos, aunque algo predecible y simple pero que cumple a las mil maravillas su función de servir de excusa para la realización de los acertijos, que no dejan de ser la verdadera esencia del juego.

En cuanto a su estética, mantendrá exactamente la misma que hemos podido ver anteriormente. Las cinemáticas son realmente muy buenas, dando el aspecto de una serie de animación ciertamente peculiar. Respecto a los gráficos en juego, podremos ver escenarios estáticos bastante detallados al estilo de algunas aventuras gráficas de NDS como Phoenix Wright, por mentar alguna. En definitiva, bastante calidad sobretodo en el buen trabajo con los vídeos.

La mecánica del videojuego, como todo lo demás, también seguirá casi idéntica a las anteriores entregas. Para poder avanzar en la historia necesitaremos ir resolviendo varios puzzles que nos irán planteando los personajes a lo largo de la aventura. Eso no quiere decir que si alguno se nos resiste tengamos que dejar de jugar. Al anterior sistema de pistas que se compran con la moneda del juego, los picarats, ahora se le suma la posibilidad de comprar directamente la solución para esos acertijos que no logramos resolver ni por esas. Es

El trabajo artístico de la saga es realmente original y de calidad

de esperar que la dificultad esté tan bien ajustada como en el resto de los juegos de Layton, con una progresión en los acertijos bastante suave.

La banda sonora, por otra parte, parece seguir en la misma línea, con unas melodías bastante buenas que acompañan en los puzzles o la exploración. Se mantienen en un segundo plano pero amenizan la acción muy bien. No sabemos si las voces llegarán totalmente dobladas a nuestro idioma como en la entrega anterior, pero dados los buenos resultados obtenidos todo parece indicar que así será.

En definitiva, un juego que es básicamente idéntico a los demás de la franquicia, salvo por el cambio en los puzzles y ambientación. Sin embargo, si la fórmula funciona tan bien, ¿para qué cambiarla? Es cierto que ya no sorprenderá a nadie a estas alturas, pero seguro que logrará volver a robarnos muchas horas de diversión.

La salida de "El Profesor Layton y el Futuro Perdido" en nuestro país está prevista para el 22 de octubre de este año. También saldrá próximamente otro Profesor Layton en DS, y está prevista la salida de una película de animación en tierras británicas. Y, por si fuera poco, tendremos mas Layton en otra entrega para la Nintendo 3DS. Parece que estamos ante la creación de un imperio de grandes sombreros de copa y mucho té.

Pero lo que está claro, es que si siguen manteniendo la frescura y el buen hacer en cada trabajo, es un valor seguro a tener en cuenta en esta franquicia, lo que lo convierte en un título a seguir a a nada que te gusten las aventuras gráficas y los acertijos.



Las cinemáticas tendrán un papel importante en el desarrollo de la historia

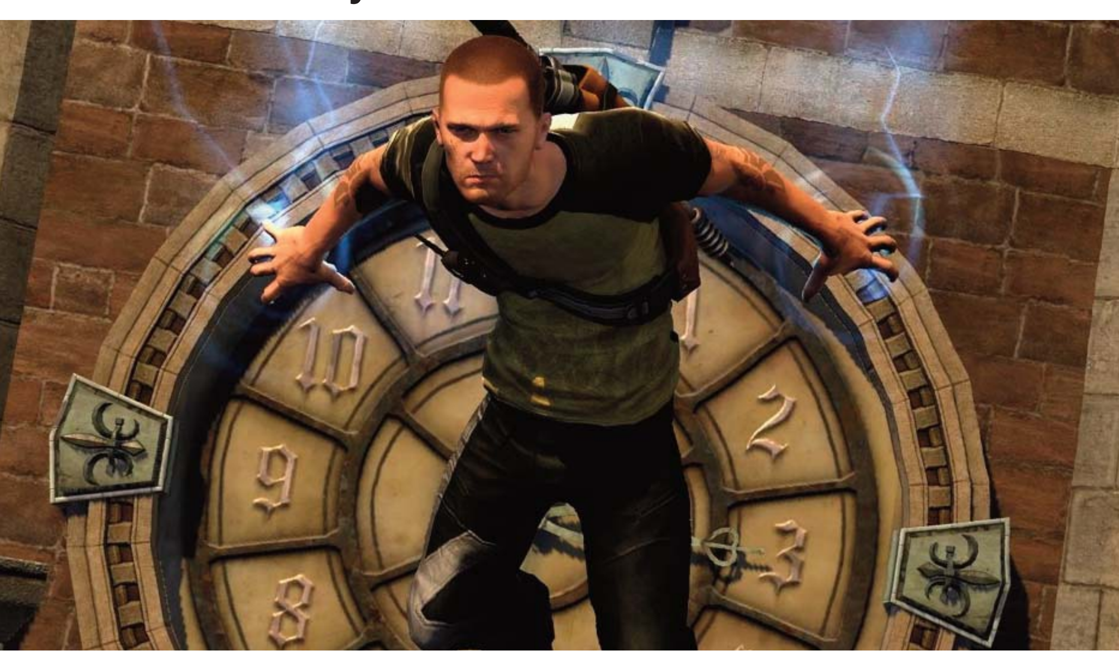
Valoración:

Otro, seguramente, buen juego del Profesor Layton prácticamente calcado a los anteriores. Quizás se echa de menos algún cambio más profundo pero con títulos de esta calidad, ¿quién se queja?

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Infamous 2

Arráncale un rayo al cielo



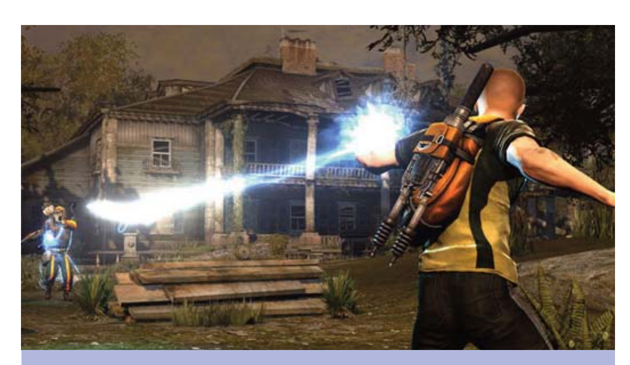
Mismo rostro (gracias) y nuevos poderes. Cole viaja lejos de Empire City en pos del mismo mal al que tuvimos que enfrentarnos al primero para descubrir que los mutantes con malgas pulgas se multiplican a su alrededor; malditos suicidas...

Infamous 2 cuenta con una ventaja inmediata como secuela y es que está planteada como un inesperado y deseado nuevo capítulo de tu serie de superhéroes favorita. El primer infame ponía en juego una ciudad y a un personaje con una facilidad pasmosa para moverse a través de ella; cables, saltos, escaladas, derrapes... todo a punto para lanzar una bola de energía dispuesta a freír cualquier enemigo. Funcionaba; al igual que su historia, una trama más tìpica que el pan con Nocilla pero que crecía y medraba hasta el final más inesperado desde que a un crío le dio por decir que, a veces, veía muertos. ¿Cómo plantear una segunda parte? Sencillo, tomando todo lo aprendido de la primera y dotar a Cole con nuevas habilidades que hagan de moverse algo mucho más satisfactorio; opciones a porrillo para saltar mucho mejor, esquivar de manera más óptima y destruir más a gusto que nunca. Infamous no se complica la vida, parte de lo que puede hacer su personaje y prepara misiones para que se luzca, especial atención a las persecuciones y a la apertura de los escenarios; más enemigos a nuestro alrededor, armados de distintas formas para necesitar variar de habilidades y no usar siempre las mismas; con mucha ilusión recibí el poder arrojar las mismas coberturas que utilizamos para evitar los ataques rivales; cochazo en tu cara, amigo, un excelente paso de defensa a ataque. Ahora pensad que todo esto se puede hacer también con Move, cosa confirmada y que, si consiguen implementarlo bien harán de la obra de Sucker Punch una de las razones para hacerse con una Playstation 3

Imagínate destrozar al monstruo de la imagen a base de rayos... y el controlador Move

Mucho más bonito

Superado Empire City nos espera New Marais, maravillosa ciudad donde los ciudadanos vuelven a ser los protagonistas y los que ponen la vida y la carga de nuestras baterías; al igual que los coches y demás artefactos. Se nota que Sony aprecia los resultados de Sucker Punch, ya que la calidad es muy superior a la del primero; aunque esperemos que refinen esa cámara, el problema más habitual de estos tiempos, que, aún así, se porta. Esfrenética, haciéndonos saborear las mejoras en el combate (¿un bate-pararrayos? ¿por qué no?) y la aparición de nuevos rivales a los que freír. Lo tendremos a lo largo del 2011 y un servidor lo desea.



Un aspecto técnico mucho más cuidado favorece que el título gane en credibilidad, además de permitir mostrar escenarios más abiertos

Valoración:

Cole llegó a nuestras vidas sin hacer ruido, con un juego normalito pero con una gran capacidad de enganchar al personal. El amigo es carismático, su historia tiene interés y mucho por mostrar en lo jugable. INfamous coge una ciudad y la transforma en un sabio ring donde se nos cede un buen control de nuestro entorno. La adición de nuevos poderes, el traslado a New Marais y el interés por conocer cómo acaba todo, así como una importante mejora técnica que se toma muy en serio el juego, conforman una de las apuestas más sólidas de Sony para el próximo año.

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ



KoA: Reckoning

Tres motivos para esperar algo grande

38 Studios nos presenta su primer juego, un ambicioso RPG basado en un mundo de fantasía medieval. Viendo el equipo que han reunido a su alrededor, el éxito parece seguro

Curt Schilling fue uno de los más aclamados y conocidos pitchers de la Major League Baseball y ganador tres veces de las World Series. En sus tres decadas en activo Curt descubrió también otra pasión aparte del baseball: los videojuegos. Más concretamente los MMO.

Es por esto que, una vez retirado, fundó la compañía 38 Studios (el nombre viene de su dorsal como pitcher) y pudo permitirse el lujo de fichar a aquellas personas que más le habían hecho disfrutar con sus juegos, diseños e historias con el objetivo de que creasen juegos para su compañía/para él. ¡El sueño de más de uno, seguramente!

Trío de Ases

Como la intención era preparar dos juegos simultáneamente, un RPG y un MMO, que compartiesen un universo común, en primer lugar se contrató al archiconocido escritor de best-sellers y asiduo de Reinos Olvidados, R.A. Salvatore para que crease más de 10.000 años de historia y ambientación.

El concienzudo trabajo de R.A. para enlazar todos los aspectos del argumento se deja ver en esos pequeños detalles que distinguen a los grandes juegos. Un ejemplo: un paradigma clásico de los videojuegos es el de morir y volver al último punto de carga, renacer o reaparecer. R.A. centró parte de la trama en la inmortalidad para que esta causalidad de la jugabilidad se volviese parte inherente de la narrativa.

Del diseño artístico se encarga el conocido artista Todd McFarlane, quien ya coqueteó con los videojuegos y entusiasmó a Schilling con su trabajo en Everquest y Ultima Online.



El tercer lugar de este trío lo ocupa Ken Rolston, director de, entre otros proyectos, Elder Scrolls III: Morrowind y Oblivion. ¡Casi nada!

Dejándose influir

Porque es una virtud asimilar lo mejor de los títulos predecesores, KoA: Reckoning absorve los tonos azulados y fantasmagóricos de Demon's Souls, el planteamiento rolero de Oblivion y el sistema de combate de God of War. Aún queda demasiado tiempo, casi un año, para que nada de lo que hemos visto pueda considerarse definitivo, pero de momento yo no lo pienso perder la pista.

El sistema de combate promete ser más directo y con más acción que ningún otro RPG

Uno de los aspectos que más ha sorprendido es lo bien conseguida que está la impresión de ir corriendo con armaduras y armas pesadas

Valoración:

La historia del millonario excéntrico llega a los videojuegos, aunque en esta ocasión parece que acompañada de buen criterio. ¿Quién será el asesor de Curt Schilling?

En cualquier caso, Kingdoms of Amalur: Reckoning promete y mucho. No sólo por los ilustres nombres detrás de él, sino porque parece que viene cargado de nuevas ideas tanto en el diseño como en la jugabilidad. Viniendo de un estudio humilde, es probable que hasta después de Navidades no sepamos mucho más de lo que ya sabemos, así que a esperar toca.

TEXTO: A. GONZÁLEZ

NBA 2K11

Vuelve el campeón

En los últimos años, la saga de 2K Games se ha consolidado como la mejor opción para aquellos jugones que quieran experimentar la intensidad de la mejor liga de baloncesto del mundo. El 8 de octubre estará en tiendas el NBA 2K11

Somos muchos los que pensamos que uno de los principales problemas del actual baloncesto es la falta de carisma de las estrellas del deporte de la canasta. Los Kobe Bryant, Carmelo Anthony o Lebron James no tienen el tirón popular de los Larry Bird, Magic Johnson o Michael Jordan. 2K Games parece que piensa lo mismo y en una hábil estrategia comercial han decidido dar la portada (y no solo la portada como comentaremos más adelante) de su NBA 2K11 a este último, el que para muchos es el mejor jugador de todos los tiempos.

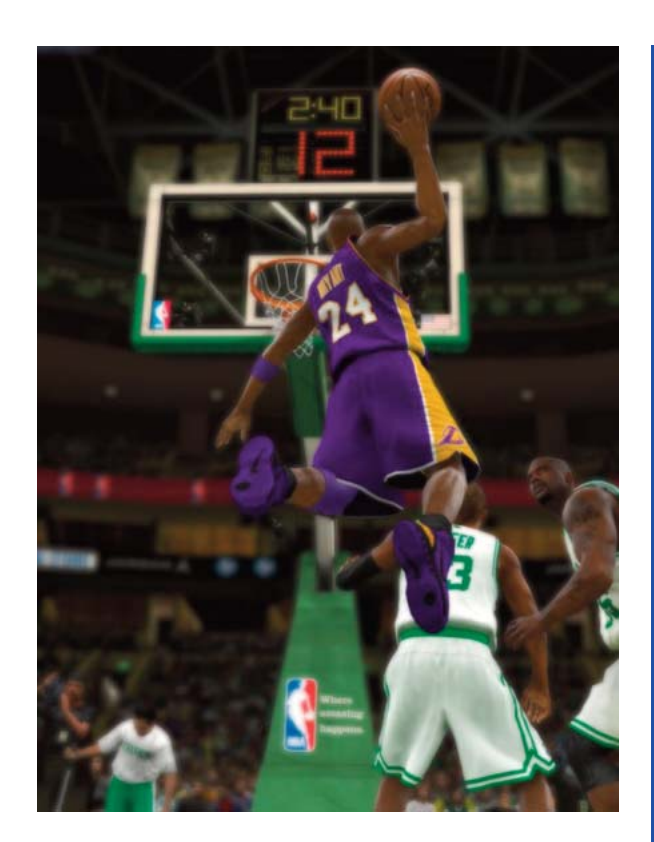
Portadas y estrellas aparte, NBA 2K necesitaba un empujón, la sensación es de que en las últimas temporadas se estaba estancando e incluso en algunos apartados había dado pasos atrás. La falta de competencia de nivel y el liderazgo absoluto habrían hecho que en 2K se confiasen y no pusiesen toda la carne en el asador año a año. Parece ser que ahora sí, NBA 2K tendrá competencia real, y por lo que hemos podido comprobar en la demo del juego de 2K Games y lo anunciado por ellos mismos, no están dispuestos a que nadie arrebate a NBA 2K el anillo de campeón.

En todas las entrevistas, en todas las notas de prensa, en todos los comunicados se hace referencia por parte de los desarrolladores a un mismo objetivo como clave de NBA 2K11, la optimización del sistema de control, de tal forma que permita un mayor número de posibilidades con una mayor precisión y todo ello de una forma lo más intuitiva posible. Algunos de los cambios introducidos en los últimos títulos de la franquicia iban en esa línea aunque la sensación general es

que no lograron los resultados deseados, al exigir demasiado de los jugadores más noveles y no ser capaz de responder a las necesidades de los más veteranos.

Ligado a lo anterior van las mejoras en el motor de físicas y colisiones, NBA 2K ha sido siempre el mejor en este aspecto, pero aún está lejos de ofrecer una experiencia cercana a la simulación en un deporte tan físico como es el baloncesto. Hacer que los choques sean más reales y función del peso, velocidad y fuerza de los jugadores, que determinadas partes de un personaje no atraviesen a otros, que el salto de un jugador sea función de su velocidad , sus características y su posición en la cancha, ... Son muchas las facetas a mejorar con el fin de que un partido en NBA 2K11 sea lo más parecido posible a uno real. La base es buena y solo hace falta pulir todos estos detalles para lograr un gran simulador de basket. Se está realizando también un enorme esfuerzo en 2K Games (eso aseguran) para personalizar al máximo las animaciones de cada jugador, con el objetivo de incrementar el número de jugadores reconocibles por su tiro, estilo de defensa o forma de atacar el aro.

La inclusión de Michael Jordan no es solo un tema comercial y de imagen. El mejor jugador de todos los tiempos será un personaje jugable en diversos modos de este NBA 2K11, uno de ellos no puede ser más atrayente para los que crecimos viendo los partidos de la NBA de los años 80 y 90, en "The Jordan Challenge" podremos tomar parte en los 10 partidos legendarios que marcaron la carrera de la estrella de los Bulls, como el partido de marzo de 1990 en el que marcó 69 puntos a los Cavs o el sexto partido de las finales de 1997 contra los Jazz. Para ello NBA 2K11 cuenta con la plantilla completa de los Bulls de las temporadas '85-'86, '89-'90, '90-'91, '94-'95, '95-'96, '96-'97, y '97-'98 con Scottie Pippen o Horace Grant, y también las de los equipos rivales como los Lakers de Magic Johnson, Worthy o Abdul Jabbar o los Jazz de Malone y Stockton. Un excelente añadido que no debe ocultar que el trabajo real de los desarrolladores es ofrecer un producto mejor que los de las últimas temporadas y que de una vez por todas alcance el nivel de simulación que se está logrando en otras disciplinas deportivas.



Valoración:

La presencia de Michael Jordan en la portada y distintos modos de juego aporta un plus a este NBA 2K11, pero donde el juego de 2K Games debe ganarse el favor de los jugadores es en el desarrollo de los partidos y para ello deben funcionar los cambios introducidos en el sistema de control, se debe mejorar el motor de físicas y colisiones y para muchos (no para todos) el sistema de menús, que no es todo lo intuitivo que podría ser. El anillo de campeón está en juego y parece que 2K Games no está dispuesta a perderlo tras varios años de hegemonía.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



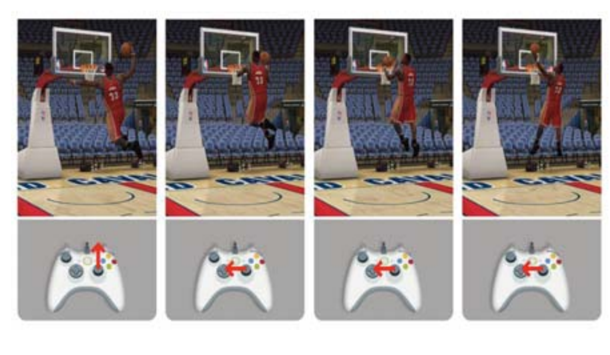
NBA Elite 11

Cambio de nombre ... y general

EA Sports ha realizado lo que muchos jugadores llevaban años reclamando, la inversión necesaria para llevar su franquicia de baloncesto al liderato. ¿Será este NBA Elite 11 el punto de inflexión que fue FIFA 08 para la saga de fútbol?

El simulador de baloncesto ha sido los últimos años el patito feo de EA Sports, el resto de franquicias de la desarrolladora canadiense son líderes en sus deportes o pelean por ello, pero añoa a año el NBA Live no llegaba al nivel del NBA 2K, e incluso veía como advenedizos recien llegados, le disputaban el puesto de finalista. Han decidido poner fin a esta situación, y parece ser que han realizado la apuesta y la inversión económica necesarias como para pelear por el anillo de campeón de simulador de baloncesto en consolas. Es algo parecido a lo que Electronic Arts hizo con FIFA unos años atras y el resultado no se hizo esperar. Todo será nuevo, empezando por el nombre que abandona el Live para presentar NBA Elite 11, que pretende ser un simulador revolucionario que mira al futuro sustentado en nuevos motores gráficos y de físicas. En cuanto al primero se han logrado unos modelados de los jugadores mucho más reales y las animaciones serán más fluidas y personalizadas para cada uno de los personajes sobre la cancha. Ahí, en el entorno de juego, se aprecia también una mejora sustancial de arbitros, banquillos y sobre todo público, logrando una ambientación mucho mayor.

Al igual que para muchos estudiantes de secundaria, la física era uno de los principales problemas de los NBA Elite, el balón a veces parecía un globo y en otras ocasiones estar relleno de arena. La de los jugadores no era mejor y los choques y saltos que con tanta frecuencia se producen a lo largo de un partido, no eran reales en absoluto. Los desarrolladores aseguran haber mejorado estos aspectos y la sensación en









NBA Elite 11 ofrece tres modos de juego del NBA Jam (exclusivo de Wii), descargables desde la PS Store o el Xbox Live

los videos que se han podido ver, es que realmente esto es así, si se confirma EA Sports podrá llamar simulador a su juego de baloncesto.

Todo lo expuesto era necesario, pero no permite asignar el calificativo de revolucionario a NBA Elite 11, quien si lo hace es el novedoso sistema de control que usa los dos sticks: el izquierdo son nuestras piernas, el derecho nuestras manos, dependiendo de nuestra habilidad con uno y otro seremos capaces de realizar determinadas jugadas con mayor o menor acierto. Desde el anuncio del NBA Elite 11 ha surgido la comparación con FIFA, pero en este aspecto la referencia ha sido Final Fight Round y su excelente sistema de control.

Como regalo a todos los jugadores que apuesten por el cambio a NBA Elite, EA Sports ha desarrollado tres modos de juego del NBA Jam de Wii (Partida Rápida, Campaña Clásica y Online) para poder descargar gratuitamente y en exclusiva (una única vez) desde la Store o Xbox Live.

Valoración:

Mientras NBA 2K11 apuesta por un valor consagrado y una jugabilidad clásica, EA Sports pretende revolucionar el mundo de los simuladores de baloncesto apoyándose en la imagen de una estrella emergente (Kevin Durant) y un sistema de control novedoso y aparentemente muy interesante. Del éxito del nuevo sistema de control, y de que EA Sports haya sabido implementar unos buenos motores gráficos y de físicas dependerá el resultado de este NBA Elite, que este año al menos ha logrado despertar el interés de los aficionados.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



desarrolla: blue castle · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto/voces:** cast/inglés· **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Dead Rising 2

Cercenando en Las Vegas (lease Fortune City)

Pocas secuelas han sido a la vez tan esperadas y demandadas por el público. Y en Capcom parecen haber entendido el mensaje, hasta el punto de querer hacer de Dead Rising una de sus franquicias estrella



Cuando Dead Rising 2 fue anunciado, uno de los anuncios que más controversia causó fue el hecho de que iba a ser desarrollado por un estudio norteamericano. Situación que aun suscitó más polémica con las palabras que desde Capcom vertieron, al asegurar que la primera entrega no gustó, porque estaba pensabo para el mercado oriental.

No podían ser mas desacertadas, ya que el título fue capaz de superar la barrera de los dos millones de copias, a pesar de ser exclusivo de 360. Así que algo debía tener. Y no creo que haya cosa más universal y gratificante en el mundo que mutilar virtualmente miles de objetivos con cualquier cosa que pillásemos a nuestro lado.

Con estas dos premisas, sólo podíamos mantenernos a la espera de ver que es lo que esta secuela, ahora en formato multiplataforma, iba a acabar ofertando. Y el resultado gusta. Pero gusta, a costa de ofrecer más de lo mismo.

Chuck, al que facilmente se le puede encontrar un parecido a Swarzeneger, es el protagonista

Que la sombra de Dead Rising era un muro demasiado alto contra el que luchar, era algo que no se podía obviar. Pero resulta un tanto cuestionable el hecho de que es un calco en planteamiento y desarrollo de lo visto hace cuatro años.

El juego se presenta cinco años después de lo que vivimos con Frank West como protagonista. Y lamentablemente, las cosas no mejoraron desde entonces. El país ha visto reducida de forma dramática su población sana, y los zombis poco a poco han comenzado a ganar terreno. Tanto es así, que ahora mismo es la principal fuente de ingresos del país gracias a la televisión, que se nutre de cruentos programas donde los zombis son mutilados sin piedad en diversas competiciones. Hasta tal punto que incluso hay una organización encargada de velar por los derechos de estos "adorables" seres.

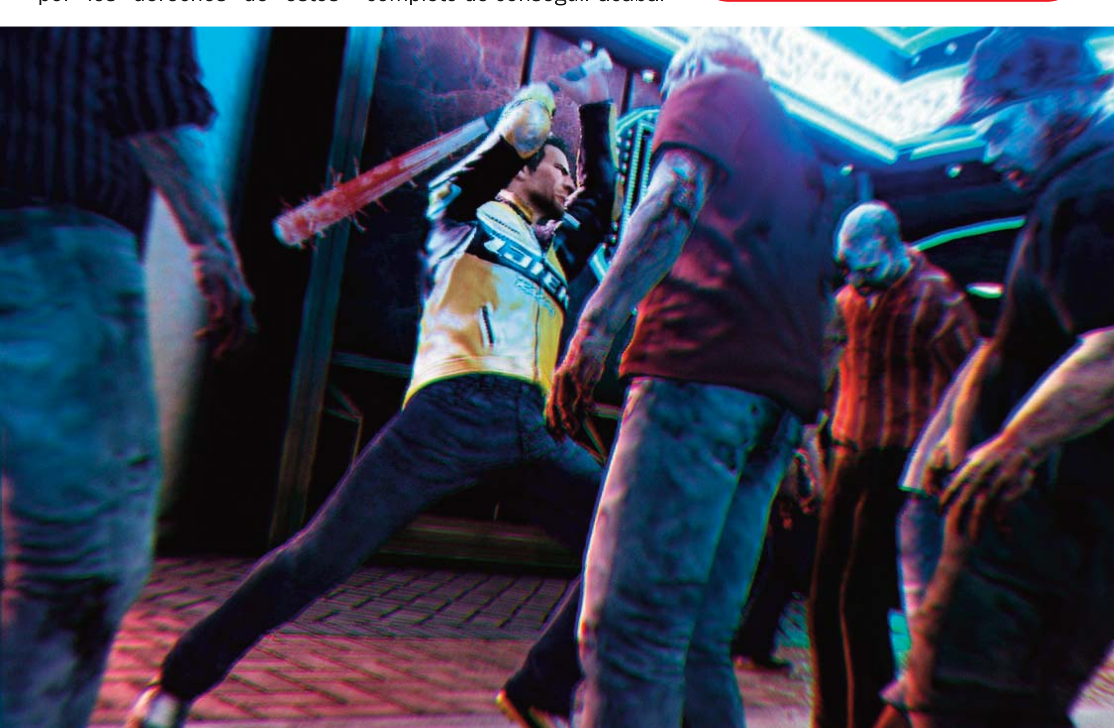
En este marco se encuentra Chuck, un viejo campeón de motocross, que por las necesidades vistas en Case Zero, se ve obligado a participar en estos espectáculos televisivos con el fin de poder recaudar dinero y comprar Zombex para poder parar la zombificación de su hija, y de perder de esta manera a la única familia que le queda.

Con las bases ya puestas, el juego se desarrolla bajo los mismos parámetros que su precuela. Esto significa que volveremos a contar con un tiempo limitado (bastante limitado en algunos casos) para poder resolver las diversas misiones, tanto principales como secundarias, que se nos presentan. Una lucha contra el crono, aún más frenética si cabe de la que vivimos en la primera parte. Y tal y como ocurría en aquél, olvidaros por completo de conseguir acabar

Capcom y el DLC

Capcom le ha cogido el gusto a lanzar ampliaciones argumentales de sus juegos a modo de DLC. Ya lo experimentamos con Resident Evil 5, y parece ser que esta costumbre va a llegar a Dead Rising 2.

Los poseedores de una X360 ya pudieron disfrutar de la demo/prólogo de Dead Rising 2, que con el sufijo de Zero (Aunque con sus respetables tres horas de duración), acabó llegando a varios cientos de miles de consolas por el módico precio de 400MS. Así que ni cortos ni perezosos, e incluso antes de que el juego llegara a las tiendas, ya se anuncio la salida de otro episodio descargable, que tendrá como protagonistas a Chuck y al bueno de Frank West, en un capítulo que servirá para enlazar las dos historias de ámbos protagonistas.







la aventura en la primera ronda. Vais a tener que resetear, y no pocas veces, la partida, para poder ganar experiencia con la que fortalecer vuestro jugador. Situación que se ve aún más acentuada por el hecho de que esta vez no contamos con cámara con la que conseguir experiencia extra, y los zombis dan una bonificación ridícula.

Es por ello que el propio juego nos obliga casi sin paliativos a buscar los objetivos secundarios y principales, que a la postre son los que nos van a hacer subir de niveles. Estos vienen marcados, como en el original, por supervivientes (a los que debemos llevar a un lugar seguro), y psicópatas. Y nunca esta última palabra ha estado tan remarcada, puesto que váis a enfrentaros a auténticos maníacos.

Pero para llegar hasta ellos, váis a tener que hacer frente a a muchas, muchísimas hordas de zombis. Pero gracias a dios, con-





tamos con un inmenso arsenal a nuestra disposición: Todo lo que encontremos a nuestro alrededor.

Aunque el juego vuelve a repetir la misma fórmula (que aun funciona), no lo hace a la misma altura el apartado gráfico. El juego apenas luce un pelo, y es decir mucho, mejor que el original. Un motor gráfico que ha dado sobradas muestras de poner enemigos y elementos en pantalla, pero que a la hora de cargar polígonos, se muestra en niveles aceptables.

Es por todo ello que tal vez nos encontremos ante una versión inferior que el primer Dead Rising, y no por no ser bueno, sino por romper la máxima del mas y mejor, para acabar ofertando un lo mismo y casi igual. Tras cuatro años de espera, esperábamos bastante más de un producto que tiene un potencial de diversión enorme.

Y esto acaba desembocando en que el juego oferte sin lugar a dudas lo mejor de sí mismo en los modos multijugador. Estos son cooperativos, durante toda la misión principal y online; y competitivos. Esta última no acaba de convencernos en su totalidad, y no lo hace por su propio planteamiento. En este modo competimos con otros tres jugadores en una serie de eventos “televisivos” que tienen como finalidad eliminar zombis. En total hay nueve eventos, pero cada competición está compuesta por cuatro que se deciden de forma totalmente aleatoria. La pega de este modo es la poca duración de las pruebas, ya que ninguna llega a superar los dos minutos de duración. Pero divierten.

Conclusiones:

Igual que pasó en la primera parte, el juego cuenta con un guión que apenas toca por los pelos. Y es que lo divertido es matar. Y si es con el arma mas rara y macabra, mejor.

Alternativas:

No se pueden dar alternativas a esta propuesta. En X360 está la primera parte, considerada como el primer juego next gen. Pero en PS3 no llegó a ver la luz, al ser un título exclusivo de Microsoft.

Positivo:

- Sigue siendo divertido
- El modo cooperativo
- Una IA más elevada en aliados

Negativo:

- Demasiado parecido a su antecesor
- Gráficamente es normalito

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	80
total	80

Una segunda opinión:

El primero fue muy bueno. Y este a todo lo bueno de lo anterior, le suma el modo cooperativo. Es un imprescindible. Y más por su particular modo de ver los survival horror.

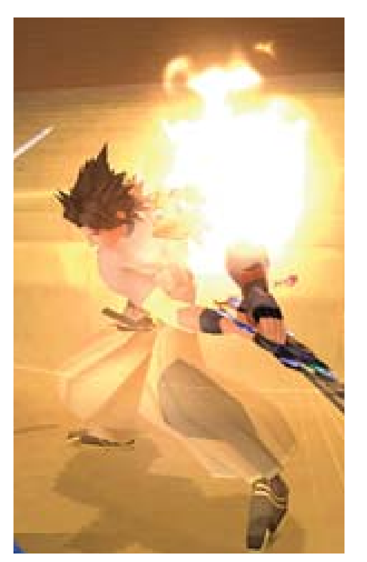
Jose Luis Parreño

desarrolla: Square-Enix · **distribuidor:** Kochmedia · **género:**A-JRPG · **texto/voces:** cast/ingl · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +12

Kingdom Hearts Birth by Sleep

Regresan los portadores de la llave espada

La amistad y la traición vuelven a ser los ejes fundamentales de esta nueva entrega de Kingdom Hearts. Un excelente trabajo al portar la esencia de la saga a PSP con interesantes aportaciones a la jugabilidad



Kingdom Hearts puede ser muchas cosas, pero su base siempre se articula con lo mismo: tres amigos que ponen a prueba sus sentimientos en un mundo que corre entre la pesadilla y la fábula. La parte dulce la aporta Disney, claro está y la más emotiva la cede Square-Enix. En esta ocasión los protagonistas de este triángulo son: Terra, Ventus y Aqua.

Para no agotar al fan con una estructura similar a los anteriores juegos, se ha optado por contar la historia en tres partes diferenciadas, cada una de ellas contada por uno de los muchachos. Jugamos con uno, acabamos aventura y reiniciamos (a todos los sentidos, tanto de trama, de equipo como de nivel) con el siguiente personaje, siendo el nuevo viaje capaz de tapar los agujeros de guión que el anterior dejó y permitiéndonos disfrutar de los matices de control de cada uno de ellos, una manera interesante de narrar, por lo menos, mucho mejor que la separación en misiones de

los combates son luminosos, retantes y llenos de explosiones, luces y sombras. De lo mejor de PSP

la NDS.

El maestro Xenahort

Un oscuro personaje, que los que habéis seguido la saga reconoceréis, desaparece. Su personalidad arrolladora y sus siniestros planes son el detonante de la partida de los tres del refugio en el que han vivido siempre. Ventus desea ver nuevos lugares y conocer su pasado, Terra luchar contra la oscuridad que habita en su interior y Aqua lidiar con su nueva responsabilidad como maestra de la Llave Espada. Los encontronazos entre los tres, Xenahort y su misterioso ayudante, Vanitas, nos darán el resultado de la aventura, entre satisfactorio y con algún que otro tópico muy japonés.

El primer problema del título surge al tener que reiniciar el juego; es cierto que las zonas que recorremos con cada protagonista, aunque repiten mundo, son distintas en su mayoría, pero cada vez que te encuentras con una zona en común, notarás una profund sensación de "ya jugado". Para solucionar esto, las confesiones en la historia están muy bien distribuidas para cada guerrero, aunque, en casos, no excepcionalmente bien hiladas y se ha dopado el sistema de combate con interesantes añadidos para que la profundidad de los mismos nos distraiga en lugares ya visitados.

Llave espadazos

Una carencia tiene la PSP: carecer de un segundo stick, un hecho que reduce mucho la movilidad por el escenario y si de algo se caracteriza el combate de KH es, precisamente, de ello. Para apoyar la rotación de nuestra vista con R y L, se ha añadido la posibilidad de activar un cañón que nos permite fijar un blanco y dispararle a conciencia, con una importantísima invulnerabilidad cuando lo ejecutéis (ya ve-

Donald y Goofy

Kingdom Hearts Birth By Sleep sufre de algo parecido al de NDS, incapaz de llevar un par de compañeros detrás, Donald y Goofy quedan como cameos de la obra. Lo que hace que el contenido total se vuelva más serio y se constate, también, que la mezcla de Square con Disney funciona a la perfección y que la mayor inclusión de personajes nipones no hace que el producto sea mejor sino que se aleje de aquello tan maravilloso que fue el primero de Playstation 2. Las ventas son buenas y tendremos nuevas entregas de una franquicia que, en su día, supuso un golpe de aire fresco al J-RPG. Y que, a día de hoy, pese a seguir siendo un muy buen juego, está necesitado de una renovación total de sus bases. Sora vuelve en NDS y, quien sabe, puede que luego el KH3







réis lo importante que es en los combates finales) y se han cambiado las invocaciones por la posibilidad de tomar prestadas las habilidades de nuestros compañeros y emplearlas, tanto magias como habilidades. Estos golpes especiales han cambiado mucho con respecto a KH2, intentando ser todo lo prácticas posibles para que no suframos el mal de no saber a donde golpear; y lo consiguen, el resultado es que el juego funciona bien en PSP. Las habilidades suben de potencia y las podemos fusionar entre ellas, de dos en dos y sólo a determinado nivel, y al añadir una piedra concreta te otorgarán ventajas a tus stats como subirte la vitalidad, o la necesaria "hoja sana" con la que podrás lanzar una cura sin que te los demás te puedan pegar. Así se consigue un coleccionismo de habilidades y un mayor interés por magias a las que ni les prestarías atención ¿quién se equiparía "piro" sin





esto? Con lo que levelea a gusto con los enemigos de zona que los jefes finales te harán pasártelo en grande ya que los hay bastante durillos. Un consejo: empieza a jugar en niveles de dificultad altos, el normal te aburrirá. Añádele a esto el juego del Coso Virtual donde los combates, solo o con amigos, te harán conseguir nuevas mejoras para tu personaje, las pegatinas desperdigadas por el mundo, las esquinas secretas, los minijuegos de calidad... El título tiene mucho que ver si te engancha.

Grandeza visual

Antes de empezar, instala el juego; tu PSP va a sudar para mover rostros tan expresivos, combates tan luminosos y movimientos tan fluidos; tanto, que tenemos que concederle algún frame que otro ya que, con todos, simplemente no puede. Es sorprendente la movilidad de los rostros en algunas secuencias, tanto, como la poca profundidad de algunos escenarios.

Nacido de un sueño

Kingdom Hearts para PSP no puede ser mejor, siendo sus mayores problemas las carencias del sistema que lo acoge y, sus virtudes, lo bien que consigue eludirlos. En ese tira y afloja y en una forma de contar la historia que, debido a la necesidad de ser portable y de entregas rápidas, no deja crecer a los personajes todo que debiera, es donde el juego muestra su peor cara. La estructura de tres amigos empieza a perder frescuran; además, Sora, Rikku y Kairi tienen más tirón que estos. La saga ha de renovarse o morir pero si éste es uno de los últimos coletazos de esa etapa, estupendo.

Conclusiones:

Muy buen juego y buen Kingdom Hearts. Combate satisfactorio y una trama que no está mal; de todas formas, la saga necesita urgentemente una renovación de principios

Alternativas:

Crisis Core tiene muchos puntos con común con éste, sobretodo a la hora de hablar con menús, pero KH:BBS es mejor en todos los sentidos.

Positivo:

- *Largo, con coleccionismo y ad-hoc*
- *Combates muy currados*

Negativo:

- *Empieza muy arriba pero flojea al tener que repetir escenarios*
- *Otra vez tres niños que tienen que...*

TEXTO: ADRIÁN SUÁREZ

gráficos	96
sonido	90
jugabilidad	93
duración	93
total	**92**

Una segunda opinión:

Grande. Muy grande. Sólo se me ocurre ese calificativo para catalogar la obra de Nomura. Estamos ante un juego de una factura técnica que sobrecoge. Y que viene multiplicado por 3. Puede que la repetición de escenarios pueda resultar un tanto cansina. Pero no menos cierto es que muchas veces nos vemos obligados a pasarnos varias veces el juego para descubrir los otros finales. Aquí al menos el trabajo resulta menos farragoso. Por cierto, mis respetos ante esta versión del Monopoly. Adictivo a mas no poder.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: bungie · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:** +16

Halo: Reach

"Desde el principio, conoces el final"

El último Halo de Bungie llega rodeado de una expectación enorme que ya lo ha convertido en uno de los títulos más jugados. El Halo más completo hasta la fecha cuenta comenzó una de las sagas más importantes

Año 2552. La humanidad se enfrenta a la mayor flota Covenant jamás vista y para hacerle frente la UNSC contará con la ayuda del Equipo Noble, un grupo de seis Spartans cuyo principal objetivo será frenar esta invasión, pues Reach es el centro neurálgico de la UNSC y hogar de estos supersoldados. Nuestro personaje, Noble Seis, llega al equipo supliendo una baja y no nos será fácil ganarnos el respeto de nuestros compañeros, por lo que deberemos colaborar con ellos y cumplir el objetivo de la misión.

Así comienza Halo: Reach, la precuela de la saga cuyo final ya conocen los fans y que, además, es el comienzo de Halo: Combat Evolved y de la aventura del Jefe Maestro.

Historia épica

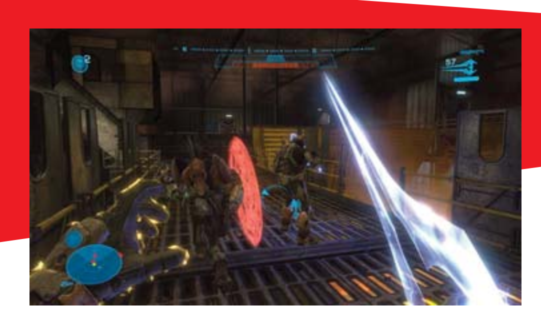
En Reach Bungie mantiene el toque épico que caracteriza la saga, pero el argumento no acaba de involucrar del todo al jugador. Viviremos momentos intensos, los propios de una guerra, sin embargo, le falta profundizar más en la historia de los personajes, pues apenas sabemos de ellos y no se llega a crear un vínculo entre jugador y personaje. En este punto Bungie ha desaprovechado una gran oportunidad para dotar a Reach de la carga emocional que debería tener una historia como la del Equipo Noble.

Mejora técnica

Las cinemáticas son uno de los elementos más evolucionados gracias a la nueva dirección tomada. Cuentan con un tono más oscuro acorde a la trágica historia que se está narrando. Se ha optado por un plano en primera per-

Una aventura épica que narra la trágica historia del Equipo Noble, seis Spartans que dieron su vida por preservar el futuro de la humanidad





sona que no ofrece una buena visión en algunos momentos, pero que da un toque de aire fresco a este apartado. La calidad de las cinemáticas ha mejorado en parte gracias a la utilización del motion capture por primera vez en la saga, ya que ofrece unos movimientos más realistas.

El apartado sonoro también tiene la culpa de la evolución de las cinemáticas, ya que está a la altura de una producción de este calibre gracias a unos efectos sonoros muy cuidados que se disfrutan mucho más con un sistema 5.1. De la misma forma el doblaje está a la altura, aunque en ocasiones no es acorde con la situación.

El salto gráfico se nota desde el principio, la calidad de las texturas y el tamaño del mapeado es notablemente mayor que el de anteriores entregas. Los escenarios pasilleros no serán tan comunes en esta ocasión, pasando a entornos abiertos y con diferentes caminos. La iluminación es otro de los elementos más trabajados, ya que el motor es capaz de trabajar con diferentes fuentes de luz, obteniendo un resultado que se maximiza con el contraste que causa en los abundantes entornos oscuros del juego.

El Modo Campaña gana en intensidad a media que avanzamos. Empezaremos con misiones sencillas que completaremos con la ayuda de todo el grupo, a otras más importantes que deberemos realizar solos o ayudados por un Spartan o un pequeño pelotón de soldades UNSC, una ayuda que no siempre será útil. Es aquí donde entra la IA del juego.

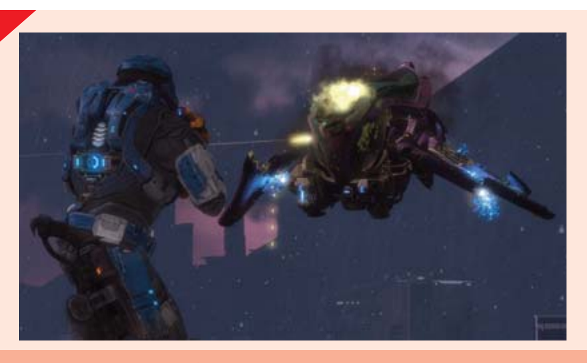
IA inmejorable

La IA, tanto aliada como enemiga, es uno de los elementos más valorados en los shooters, y en concreto la de la saga Halo, sobretodo la enemiga en las dificultades más altas. El hecho de jugar en Legendaria no sólo nos convierte en un blanco fácil y aumenta la resistencia del enemigo, sino que hace que los enemigos realicen todo tipo de maniobras para esquivar nuestros ataques y

Podría ser Halo 4

Ya lo dicen en Microsoft: “Halo: Reach es el verdadero Halo 4 en todo menos en el nombre”, y es que Reach supera en la mayoría de apartados a las anteriores entregas. Quizá el cambio no impresiona tanto como si ocurrió con Halo 3, pero la nueva dirección tomada en esta precuela en lo que a diseño se refiere deja un buen sabor de boca y debería ser la misma que utilice 343 Industries si quiere mantener la esencia.

Ya veremos si los chicos de Microsoft cumplen con su primer Halo y hacen que no echemos mucho de menos a Bungie.



El apartado gráfico se muestra muy superior en comparación con anteriores entregas. Notaremos mejoras en la iluminación , en mapas y texturas



se coordinen para lanzar su ofensiva. En el caso de los Élites utilizarán la habilidad de evadirse más frecuentemente, así como utilizar todo tipo de elementos como cobertura. Por otro lado, los Grunt serán más difíciles de eliminar por el hecho de tener más resistencia, pero siguen siendo un blanco fácil.

Los vehículos tienen un papel más importante dentro de la Campaña. Además de poder secuestrar unidades enemigas y las clásicas misiones en el Falcon, se ha añadido los combates con naves en el espacio. Aunque se trata de un sólo nivel, cumple con creces gracias a su sencilla mecánica, que además de ofrecer un control intuitivo nos permite vivir la lucha contra los Covenant desde otra perspectiva.

Bungie pasa el testigo a 343 Industries, quien deberá asegurar el futuro de la franquicia con nuevos productos

El estudio liderado por Frank O'Connor se encargará a partir de ahora de una de las franquicias más importantes de la industria. El estudio se encuentra contratando personal para empezar a idear su primer trabajo. El propio O'Connor aseguró que "sería estúpido" no continuar la historia del Jefe Maestro.

Más lanzamientos

Microsoft declaró recientemente que un Halo cada tres años es "insuficiente", confirmando que se inspiran en Activision y su política de lanzar un Call of Duty por año. No nos extrañaría que opten por la misma fórmula, pero por otro lado sería una decisión arriesgada debido al desgaste que sufriría la saga tanto por número de entregas como posibles géneros .

Sin duda la mejor forma para disfrutar de la campaña es el modo cooperativo. Jugar en dificultad Legendaria junto a unos amigos brindará grandes momentos para el recuerdo. La lucha contra varios Élites, acompañados por Jackals o cualquier otro enemigo serán recordados por los jugadores por lo duro que resulta.

Nuevas habilidades

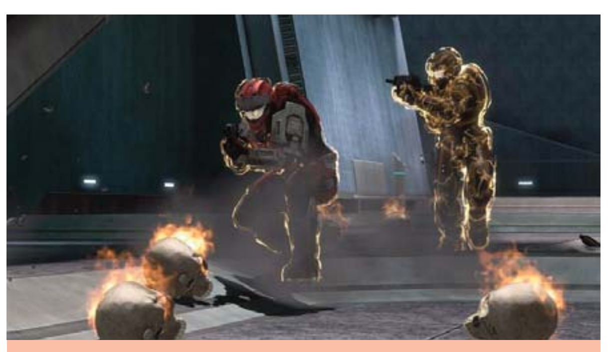
La jugabilidad, una de las grandes bazas de la franquicia, utiliza la misma base que la ha hecho famosa como el escudo recargable y el botiquín, pero añade un buen puñado de novedades, las más llamativas están ligadas a la habilidad de la armadura. Al comienzo de las partidas multijugador podemos elegir la habilidad que queramos: esprintar, jetpack, cebo holográfico, camuflaje activo, escudo parcial, blo-

queo de armadura o evadirse, esta última exclusiva de los Covenant. Estas habilidades también están disponibles en la campaña, al igual que la posibilidad de realizar ejecuciones.

Gran Matchmaking

El multijugador es clave en la saga Halo y Bungie lo ha dotado de las mejoras que se merece, empezando por los filtros de búsqueda. Los jugadores podrán elegir calaveras posibles y depositarlas en las zonas marcadas en el mapa. Los zombies están de moda y se demuestra con el modo Infección, en el que 3 Spartans infectados deberán convertir al resto de jugadores. Los jugadores muertos se pasarán al bando zombie automáticamente.

El modo Tiroteo -similar al modo Horda de Gears of War 2- que debutó en Halo 3:



Rumble Pit, Cazarrecompensas, Infección, Capturar la bandera, Bola loca... infinidad de modalidades para todos los gustos

con que personas disputar las partidas en la opción Perfil Psicológico. También existe la posibilidad de buscar partidas en función de nuestra conexión, idioma o habilidad. Al final de cada partida recibiremos una cantidad de créditos en función de nuestro rendimiento.

El número de modos de juego ha aumentado debido a la inclusión de modalidades como bola loca, cazarrecompensas o infección. En bola loca el objetivo es permanecer el mayor tiempo posible con una calavera antes de que nos la quiten. En cazarrecompensas debemos recoger el mayor número de ODST repite en esta entrega, pero con nuevas modalidades.

El modo Cine y la herramienta Forge 2.0 ofrecen grandes posibildades de edición y creación de contenidos.

Hasta siempre

Bungie dice “adiós” a su franquicia más importante con el que probablemente es su trabajo más completo y mejor valorado por los fans. Un título que ofrece más detalles de un complejo universo que seguirá creciendo con nuevos productos: videojuegos, novelas, animes... y quién sabe si la tan esperada película.

Conclusiones:

El Halo más completo hasta la fecha. Una Campaña muy cuidada y únicamente lastrada por el argumento. Su modo multijugador sigue siendo su punto más fuerte.

Alternativas:

Pocos sagas ofrecen un universo tan rico y lleno de detalles como Halo. Rejugarla entera para recordar la historia es la mejor opción.

Positivo:

- *La mejora técnica*
- *El combate espacial*
- *Matchmaking más completo*
- *Las posibilidades de Forge 2.0*

Negativo:

- *Pocos datos sobre los personajes*
- *IA aliada, por debajo de la enemiga*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	90
sonido	90
jugabilidad	90
duración	80
total	90

Una segunda opinión:



desarrolla: team ninja - Namco · **distribuidor:**nintendo · **género:** Acción · **texto:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +16

Metroid Other M

Los mejores cazarecompensas siempre regresan

Tras el punto y aparte de la magistral trilogía Metroid Prime desarrollada por Retro Studios para Game Cube y Wii. Nintendo da una vuelta de tuerca a su saga de juegos de acción Metroid en busca de frescura y diversión. El resultado, a continuación...



Nintendo sorprendió a propios y extraños con el anuncio en el E3 de Metroid Other M, un juego de la saga Metroid que dejaría atrás el estilo implantado por Retro Studios en la saga Prime acercándose más al estilo de Super Metroid, y sobre todo, otra gran franquicia de Nintendo que es cedida a un estudio externo a Nintendo.

Los encargados del desarrollo del juego han sido el Team Ninja creadores de sagas tan importantes como Dead or Alive o Ninja Gaiden y uno de los estudios más reconocidos a nivel mundial. Sin embargo este Metroid es, sin lugar a dudas, una prueba de fuego para el estudio, ya que es su primer reto más importante tras la macha del alma mater el estudio Tomonobu Itagaki.

El juego narra la juventud de Samus Aran, una juventud dura, subordinada, una juventud hu-

El cambio de estilo gráfico le sienta como anillo al dedo a Metroid, sin embargo hay varios apartados que no terminan de cuajar completamente



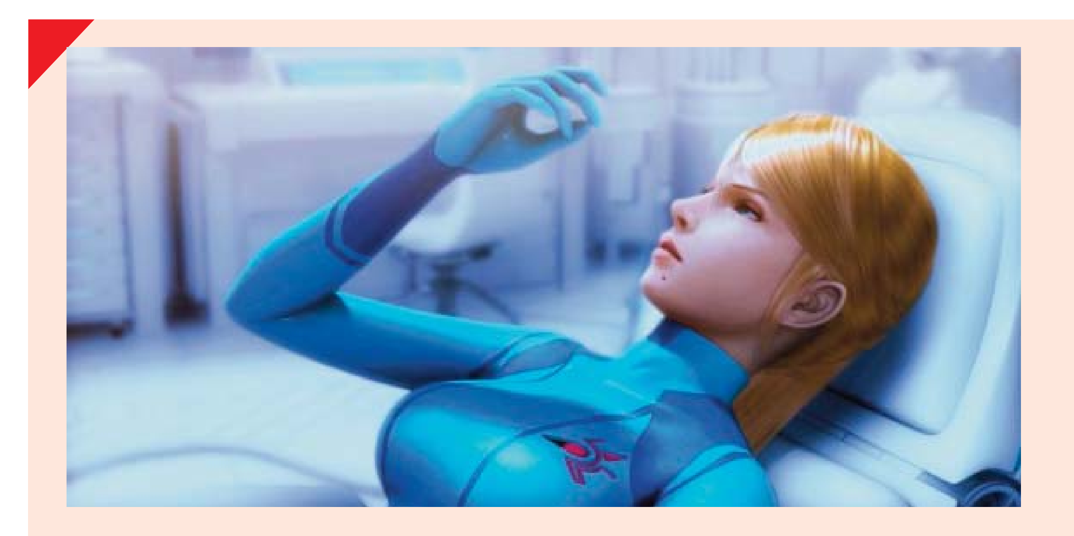


mana. Desde el principio, hasta el final, Metroid Other M hace hincapié en la humanidad de Samus Aran, en los sentimientos surgidos en algunos de los momentos más importantes de su vida, en porqué Samus Aran se convirtió posteriormente en la superheroína solitaria que todos conocemos.

Supongo que no es necesario decir que esta faceta sentimental anteriormente explicada no tiene precedentes en los juegos de Metroid y que probablemente a algunos de los jugadores más fieles a la saga no les terminará de convencer, sin embargo, esto será lo que encontrareis si decidís jugar a Metroid Other M, un Metroid diferente a los que ya conocéis, un Metroid en el que Samus obedece ordenes, un Metroid en el que Samus conversa más que en la suma de todos los diálogos de todos los Metroid programados con anterioridad.

Centrándonos en el apartado gráfico del juego, Other M luce visualmente a un nivel muy alto, quizás no es tan espectacular como los Metroid Prime, pero el cambio en el punto de vista del personaje está adaptado a las mil maravillas, siendo su estilo visual mucho más cercano al de los Metroid clásicos. Por si esto no fuese suficiente, el juego muestra una fluidez estupenda en todo momento, incluso en los momentos más frenéticos del juego. Finalmente destacar la gran calidad de las cinemáticas CGI que muestra el juego, las cuales narran el juego y se muestran impresionantes, de lo mejor que podemos ver en Wii en cuanto a CGI.

En cuanto al apartado sonoro, tengo que resaltar que me ha parecido lo más flojo del juego con diferencia. Las melodías brillan



Metroid Other M muestra la cara más humana de Samus Arán. Quizás demasiado humana para lo que Nintendo nos había acostumbrado con anteriores entregas









por su ausencia, siendo los efectos sonoros los que completan el sonido que escucharemos durante la mayor parte del juego. Esta característica es realmente una pena, puesto que todos los Metroid anteriormente realizados se han caracterizado por tener una BSO digna de elogio, mientras que en Other M está completamente desaparecida. Únicamente escucharemos pequeñas pistas al cargar o reanudar la partida, lo que nos recordará la excelencia del apartado sonoro de Metroid anteriores. El juego está doblado al inglés pero muestra subtítulos en castellano.

Jugablemente el juego ofrece sensaciones encontradas. La nueva perspectiva de juego le sienta realmente bien al control del personaje, además se muestra muy respetuoso con las características físicas y de combate de las que ha hecho gala en juegos anteriores Samus Aran. Sin embargo, la complejidad a la hora de controlar a Samus se ha reducido mucho, siendo sin lugar a dudas el Metroid más sencillo de superar de la última década. La optimización del control al Wiimote hace que con tres botones controlemos a la perfección la totalidad de los ataques de Samus, lo que hace que con un poco de práctica seamos prácticamente invencibles, perdiendo vidas únicamente en los jefes finales más complicados.

Otro de los aspectos que mas nos ha llamado la atención es la función de autoapuntado, en ocasiones tendremos la sensación de que únicamente recorremos un pasillo presionando un botón, mientras vemos en pantalla como nuestro personaje acaba con todos los enemigos que hacen acto de presencia.



Quizás, el Team Ninja debería haber estudiado mejor el sistema de apuntado así como el de esquivar golpes, en búsqueda de una experiencia de juego mas com-

Jugablemente el juego no termina de convencer, quizás en presumibles nuevas entregas el Team Ninja consiga limar estos pequeños detalles. Si es que siguen al mando de Metroid

pleta, aunque teniendo en cuenta que Wii era la consola destino, quizás hayan optado por facilitar las cosas al jugador de esta manera.

Finalmente recalcar en este apartado, la ausencia de libertad del personaje sobre el escenario. Si en otros Metroid se nos dejaba recorrer el mapa libremente en búsqueda de puertas por las que avanzar, en Metroid Other M únicamente avanzaremos en línea recta por los pasillos por los que nos va ordenando Adam, así hasta completar el juego. Algo que sin lugar a dudas decepcionará a los más férreos seguidores de la saga.

Dejando atrás las malas noticias, el juego tiene una duración de 13 horas lo cual está bastante bien para un juego de acción y se presenta profundamente divertido y adictivo, por lo que si eres capaz de obviar que no es uno de los mejores Metroid que se han realizado, a buen seguro disfrutaras de lo lindo con él.



Conclusiones:

Metroid Other M se convierte en uno de los mejores juegos de acción del catalogo de Wii, aunque nos deja con un sabor agridulce, por no alcanzar ese punto de excelencia al que nos había acostumbrado Retro Studios.

Alternativas:

Aunque el catalogo de Wii no destaca especialmente en este género, si te gustan los juegos de acción, Mad World es una buena opción.

Positivo:

- Un cambio refrescante
- El apartado gráfico

Negativo:

- La falta de libertad
- La pérdida de identidad de protagonista

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	93
sonido	75
jugabilidad	82
duración	90
total	83

Una segunda opinión:

No se puede esperar menos de Team Ninja. La jugabilidad es muy extraña y siento que la cámara en primera persona es un poco inútil, sin mencionar que quedas vulnerable ante los enemigos. Pero aun así está bastante bien en términos generales. Los monólogos de Samus también me han parecido un tanto innecesarios, además de curioso, ya que en todas las anteriores entregas no dice ni hola. En cualquier caso, un juego a tener en cuenta para todos los que tengan una Wii.

Jorge Serrano







desarrolla: cing · **distribuidor:** nintendo · **género:** aventura gráfica · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Last Window

El saber hacer bien las cosas

Con la triste noticia del cierre de Cing aún cercano, nos llega la segunda parte de las aventuras de Kyle Hyde, el último trabajo de la desarrolladora que han llevado las aventuras gráficas un paso más allá



Cuando Cing se declaró en bancarrota en marzo, poco después de lanzar este, su último trabajo, muchos pensaron que, quizás, ya no saldría nunca de Japón. Sin embargo, para regocijo de los muchos fans de Hotel Dusk, aquí lo tenemos.

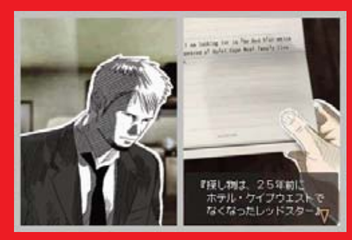
Básicamente, el videojuego conserva todas las características que convirtieron a la anterior entrega en un éxito: original diseño gráfico, desarrollo de la historia y los personajes magistral y un buen manejo de las funciones de la portátil.

Tenemos nuevos personajes (además de otros que se heredan del anterior), nuevo argumento y nuevo escenario, pero por lo demás todo se mantiene exactamente igual.

La historia, como en Hotel Dusk, es magistral. Sabe transmitir perfectamente la intriga y misterio que caracteriza a las buenas

Al igual que ocurriera en Hotel Dusk, Kyle vuelve a verse metido en un nuevo embrollo. Despedido de su trabajo, y a punto de perder su casa









novelas negras. Porque, realmente, podríamos decir que este juego no es más que una novela negra gráfica.

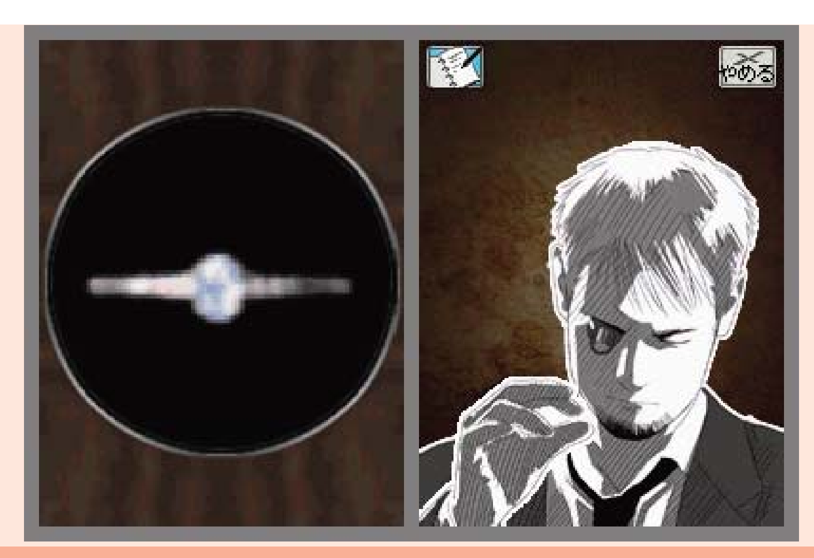
Nos sitúa en Los Ángeles, más o menos un año después de lo que ocurrió en el Hotel Dusk. El protagonista es el mismo: Kyle Hyde, un ex agente de policía bastante borde pero con una muy buena capacidad de deducción y observación. Nada más comenzar, veremos como el jefe de Kyle, Ed , le despide de su trabajo en Red Crown. Esa empresa se dedica a la venta de productos a domicilio, pero eso no es más que una tapadera para la búsqueda de objetos valiosos. Por si fuera poco, después se entera de que van a demoler el edificio donde vive y que tiene que irse.

En ese momento, Hyde ya empieza a preguntarse porqué iba a vender el edificio de repente la señora Patrice, la dueña. Esta no suelta prenda y las sospechas aumentan en Kyle. Más tarde, recibe un encargo, tiene que encontrar un objeto perdido en ese lugar hace 25 años: la estrella roja.

El protagonista, quizás por el recién adquirido tiempo libre al no tener empleo, empezará a relacionarse con los vecinos y a descubrir los secretos que esconden y que guarda el antiguo hotel.

Los gráficos, por otra parte, serán casi idénticos al anterior juego. En las conversaciones podremos ver las animaciones de los personajes al hablar, con un efecto de dibujo a lápiz muy original.

Durante la exploración, veremos en una pantalla un plano que representa al bloque de apartamentos y nuestros movimientos en él y la otra una representación tridimensional del mismo. Es una



Posiblemente las obras de Cing sean las que mejor han conseguido entender las posibilidades que oferta DS, y adaptarlas para crear una obra totalmente interactiva. Es una novela en la que te sientes protagonista desde el primer minuto







respresentación que no exige demasiado a la consola, y que sin embargo, acaba sorprendiendo gratamente con la suavidad y fluidez con la que lo afronta. Mientras que los dibujos de los personajes y las escenas de vídeo son muy buenas, quizás los gráficos del hotel están menos conseguidos y no destilan tanta calidad. Pero tampoco es su cometido. El modelado son simples bocetos que simulan dibujos a tinta. Muy efectivas, y que logran trasmitir ese enfoque de novela negra, dotándolo al mismo tiempo de una gran personalidad propia. A veces, no es necesario poner millones de polígonos sobre el papel.

El funcionamiento del juego es bastante sencillo: manejando la consola en vertical, como si de un libro se tratara, tendremos que hablar con los personajes, explorar las zonas para encontrar objetos y de vez en cuando resolver algún puzle con ayuda de todas las funcionalidades de la consola (pantalla táctil, micrófono...). Y es que Cing sea posiblemente el estudio que mejor ha sabido aprovechar las grandísimas opciones que presenta la máquina de Nintendo.

Todo esto lo manejaremos con la pantalla táctil de una forma muy eficaz, siendo la interfaz clara y simple. Un sistema de juego “point and lock” heredado de aquellas viejas glorias que invadieron los PC’s la pasada deécada. En algún momento es posible que salga el archiconocido mensaje de “Game Over” por decir a un personaje algo que no debemos, olvidarnos de alguna acción, etc. Podremos retomar el juego sin problemas desde antes de cometer el error o cargando la última partida guardada.

La duración es de unas 15-20 horas de la historia principal dependiendo de la habilidad. Aunque ya os adelantamos que va a ser bastante frecuente el acabar recurriendo al axioma universal del prueba-error. A veces la lógica no resulta tal.

Cada vez que nos pasemos un capítulo aparecerá otro en una nueva sección del juego que permite leer las aventuras de Kyle en versión novelística. Otra forma de disfrutar de la intrigante historia y que permitirá descubrir algún detalle adicional.

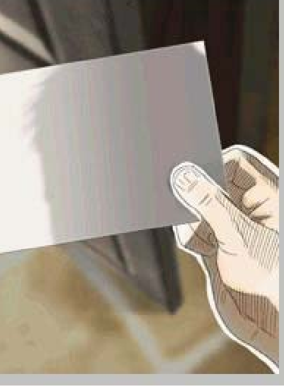
La banda sonora, por otra parte, es bastante estándar. Es decir, no impresiona en absoluto y puede resultar algo repetitiva pero contribuye a mejorar aún más la ambientación negra del videojuego.

Hemos de decir, que aunque el juego nos ha gustado, no está destinado a un público general. Su pausado desarrollo, multitud de texto y densidad de la historia no gustará a todo el mundo, y menos a aquellos que busquen acción.

A quien le haya gustado su antecesor o otros juegos similares de la consola como Another Code o que simplemente disfrute con una buena historia llena de misterios, disfrutará de este videojuego.







Conclusiones:

Otra gran historia que hará las delicias de los amantes de Hotel Dusk, las novelas negras y las aventuras gráficas en general.

Alternativas:

Tenemos a Another Code, su antecesor Hotel Dusk: Room 215 o Time Hollow como juegos más simillares, aunque también la saga Phoenix Wright como aventura gráfica de otro tipo.

Positivo:

- Desarrollo de la historia y persoanajes impecable
- Buen trabajo gráfico 2D

Negativo:

- Motor gráfico 3D algo anticuado
- Desarrollo más lento que en Hotel Dusk

TEXTO: OCTAVIO MOIRANTE

gráficos	79
sonido	75
jugabilidad	85
duración	77
total	**83**

Una segunda opinión:

La primera parte impresionó y logró consagrarse como uno de los grandes títulos del catálogo de DS. Esta vez la sorpresa no es tanta, pero la obra en conjunto acaba presentando una historia perfectamente hilada, en la que debemos usar nuestro ingenio y nuestro stylus. Un gran lanzamiento para empezar el nuevo curso.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** rol táctico · **texto/voces:** ingles · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +16

Valkyria Chronicles 2

La historia de Gallia continúa ... en PSP

Valkyria Chronicles llegó sin hacer ruido y se ha convertido en un juego de culto, sin duda uno de los mejores exclusivos del catálogo de PS3. Ya tenemos en las tiendas su secuela, pero llega para PSP



La acertada mezcla de acción, rol y estrategia de Valkyria Chronicles vuelve para regocijo de sus aficionados, pero no lo hace a PS3 sino a PSP, la portátil de Sony recibe la secuela de uno de los juegos de culto de su hermana mayor. Este cambio de plataforma ha generado multitud de comentarios de todo tipo en foros de todo el mundo, posiciones en contra por no poder seguir la historia en la misma máquina donde se inició o dudas acerca de la capacidad técnica de la PSP. Por otro lado los que consideran la jugabilidad de Valkyria Chronicles perfecta para una consola portátil y ven con optimismo el cambio.

Las causas de este cambio, son sin ninguna duda económicas y vienen motivadas por las mediocres ventas del primer Valkyria Chronicles en PS3 y las perspectivas de ventas en PSP, además del menor coste de desarrollo de un juego para la portá-

Valkyria Chronicles 2 permite el juego en cooperativo con un máximo de 4 jugadores. Una interesante novedad respecto al original

til. Los números mandan y por los resultados de este Valkyria Chronicles 2 en Japón la sensación es que Sega, esta vez, ha acertado. Tanto es así que ya ha anunciado Valkyria Chronicles 3 para PSP.

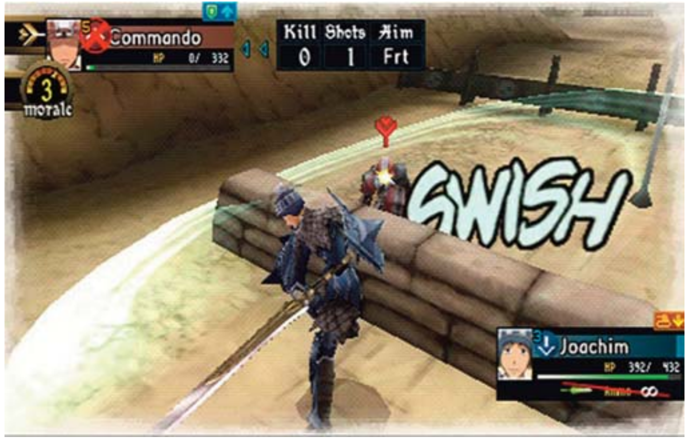
Valkyria Chronicles 2 retoma la historia de Gallia dos años después del final del primer título de la saga. Tras la guerra entre la Alianza Imperial y la Federación Atlántica, la pequeña y neutral nación de Gallia ha quedado prácticamente destruida y sin tiempo para la reconstrucción, el Ejército Revolucionario Gallian da un golpe de estado. Tomaremos el mando de un grupo de jóvenes cadetes de la Academia Militar, que debe hacer frente a la amenaza que se cierne sobre nuestro querido país. Una de las mejoras sustanciales de este Valkyria Chronicles respecto al juego original es la personalidad e historia de cada uno de los cadetes que forman nuestro pequeño ejercito, está mucho más desarrollada y es mucho más interesante y profunda, comenzando por la del personaje principal Avan, un joven que se alista al recibir la noticia de que su hermano, héroe de la guerra del anterior juego ha fallecido en batalla y la única forma de confirmar la noticia y conocer los detalles es esta, al tratarse de información clasificada.

La historia se desarrolla de un modo que engancha al jugador y le sumerge en el conflicto bélico al tiempo que confraterniza con los personajes. Tiene giros de guión para mantener el interés en todo momento, y alguna sorpresa y guiños a los que jugasen al primer Valkyria Chronicles. Destacan como se van produciendo subtramas en las relaciones entre los distintos personajes a lo largo del desarrollo del juego, muy a lo serie de televisión.



Sin duda, uno de los grandes aciertos de Sega con el primer título de la franquicia fue el equilibrio entre rol, estrategia y acción. El sabio refranero recomienda que si algo funciona no lo cambies, y así han hecho los desarrolladores manteniendo la misma jugabilidad que teníamos en PS3, ahora en la PSP. El juego se divide en misiones que suman en total más de 100, que iremos acometiendo de un modo secuencial, con un escaso margen de selección.

En el briefing se nos explicará el objetivo de la misión, en la mayor parte de ellas será eliminar a los enemigos del escenario o tomar las bases enemigas del mismo sin perder al líder del grupo. Posteriormente seleccionaremos a un número prefijado de soldados de diferentes clases y profesiones y al campo de batalla. El correcto uso de las habilidades de cada uno de los soldados y la estrategia de combate definirán el resultado de la batalla. Otro aspecto mejorado en esta secuela es una curva de aprendizaje mucho más ajustada que en juego original, a lo cual ayudan unos excelentes tutoriales en forma de misiones de entrenamiento en la Academia, que explican y detallan todas las posibilidades jugables del título.





Al superar cada una de las misiones recibiremos un número de puntos de experiencia, que emplearemos en mejorar nuestras unidades y dotarlas de mejores armas y nuevas funciones y posibilidades, en las distintas instalaciones que forman nuestro cuartel general. Tan importante como la táctica en el combate es mantener todas las clases de soldados actualizadas y mejoradas, aunque no lo parezca al principio, todas ellas serán necesarias llegado un momento del juego y si no hemos desarrollado lo suficiente alguna clase en beneficio de otras, lo pasaremos mal y la echaremos de menos. En este aspecto también, Sega ha logrado un excelente equilibrio que afecta positivamente a la jugabilidad, al potenciar el uso de todas las clases y todas las funciones de cada una de ellas.

Valkyria Chronicles 3 también en PSP

Tras muchos rumores acerca de la plataforma para la que se lanzaría Valkyria Chronicles 3 (PS3 o PSP), justo antes del Tokyo Games Show saltó la noticia: unas imagenes filtradas confirmaban que sería para la portátil de Sony. Unos días después Sega confirmaría la filtración, anunció la fecha de lanzamiento para Japón (27 de enero del próximo año) y mostró las primeras imágenes "oficiales" y el primer trailer de VC3. Si ya extrañó la decisión de pasar la secuela a PSP, más aún lo hace este anuncio ya que la mayoría de la gente apostaba por una alternancia entre las dos consolas de Sony.

¿Volverá algún día la saga Valkyria Chronicles a PS3? Solo las cabezas pensantes Sega lo saben, pero yo apuesto porque sí lo hará, ¿un remake de VC2 y VC3 en HD quizá?

Otro elemento que mejora la jugabilidad del primer título de la saga es la IA de los enemigos, nos esperarán al cobijo de alguna cobertura y nos atacarán en el momento más inoportuno, se retirarán hacia posiciones más seguras si ven que no tienen posibilidades de hacer frente a nuestro grupo y atacarán de un modo mucho más coordinado que en el Valkyria Chronicles original. La estrategia con la que deberemos afrontar cada una de las misiones será fundamental, y nuestra capacidad de reacción a los movimientos enemigos más aún. No vamos a catalogar Valkyria Chronicles 2 como un juego difícil pero sí de exigente y profundo, uno de esos títulos -cada vez menos frecuentes- de esos que te da una satisfacción cada vez que superas una misión que se te había atragantado.

Muchos dudaban de la capacidad técnica de la PSP

como soporte de un Valkyria Chronicles, cuando se anuncio el cambio de plataforma. Es cierto que los espectaculares efectos de acuarela y lápiz que tanto gustaron en el juego original, no lucen igual en las 4,3 pulgadas de la portátil de Sony que en una pantalla mucho mayor; pero aún así, hay que reconocer y valorar el trabajo de los desarrolladores que, teniendo en cuenta las limitaciones de la plataforma, han logrado un conjunto de un muy alto nivel, en el que destacan la fluidez de las animaciones durante el combate y algunos efectos en el mismo y un sistema de menús intuitivo -a pesar de la gran cantidad de información disponible- y atractivo. Uno de los puntos menos destacados es sin duda la escasa variedad y cantidad de escenarios, los elementos sobre los mismos se repiten con demasiada frecuencia dando la sensación de estar siempre defendiendo la misma parcela de terreno, una mayor variedad de elementos hubiese sido deseable, ya que hubiese proporcionado al juego una mayor variedad de situaciones.

Pero el aspecto más negativo de Valkyria Chronicles 2 es, otra vez, la no traducción al castellano. Tanto los textos como las excelente voces vienen en inglés, y esto que en otros juegos no pasa de ser un mero contratiempo, en el título que nos ocupa puede suponer una barrera infranqueable para todo aquel que no tenga un buen nivel. Los excelentes tutoriales y menús de VC2 contienen una gran cantidad de información necesaria para el buen desarrollo del juego, todo aquel que no sea capaz de entenderlos, tendrá problemas para sacar el máximo partido de sus unidades en el campo de batalla.

Otro aspecto a destacar es la excelente banda sonora que acompaña al juego, corre a cargo del gran Hitoshi Sakimoto, responsable también de la del título original y de algunos de los últimos Final Fantasy, entre muchas otras.

No solo deberemos gestionar nuestras unidades en el campo de batalla. Será fundamental el desarrollo y mejora de las mismas entre misión y misión

Conclusiones:

La arriesgada apuesta de Sega de cambiar la plataforma del juego funciona. El desarrollo de Valkyria Chronicles 2 se adapta perfectamente a la PSP y ofrece el mejor RPG táctico de la consola. Imprescindible si te gusta el género.

Alternativas:

En portátil, cualquier RPG que tenga “Tactics” al final del nombre es una alternativa. Si tienes PS3 y no has jugado al primer Valkyria Chronicles deberías empezar por ahí.

Positivo:

- *Más de 100 misiones*
- *Profundo y exigente*
- *Buen nivel de IA enemiga*

Negativo:

- *Completamente en inglés*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	84
sonido	86
jugabilidad	78
duración	84
total	**82**



desarrolla: eugen systems · **distribuidor:** ubisoft · **género:** estrategia · **texto/voces:** cast · **pvp:** 60,95/70,95 € · **edad:** +16

R.U.S.E.

La Segunda Guerra Mundial según Ubisoft

Ubisoft vuelve al mundo de la estrategia en tiempo real con una apuesta fuerte en las tres plataformas para las que se lanza el juego. La competencia en PC es dura y el reto de la jugabilidad en consolas aún mayor

Ubisoft parece empeñada en llevar la estrategia en tiempo real a las consolas y competir con los grandes del género en PC. Tras el notable Tom Clancy´s Endwar ahora le toca el turno a la Segunda Guerra Mundial, sin ninguna duda el conflicto bélico que más juego ha dado a lo largo de la historia de nuestro hobby favorito.

Los encargados del desarrollo de este R.U.S.E. han sido los franceses de Eugen Systems, un estudio ubicado en París con experiencia en el género, autores de Act of War: Direct Action (2005) y su secuela Act of War: High Treason (2006).

R.U.S.E. toma localizaciones y conflictos reales de la Segunda Guerra Mundial y crea una historia totalmente ficticia basada en ellos. Con ello logra una campaña principal larga e interesante, muy interesante, que sin embargo es el plan B de R.U.S.E., que donde realmente destaca es en el multijugador en todas las plataformas. Esto resulta especialmente meritorio en las consolas PS3 y Xbox360 donde ningún título de estrategia en tiempo real había conseguido plantear unos modos de juego y estructura online tan bien planteado como la de R.U.S.E.

La historia de la campaña principal de R.U.S.E. nos pone en el papel de Joe Sheridan, Comandante de las Fuerzas Aéreas Norteamericanas en Túnez, al cual seguiremos a lo largo de un buen número de escenarios bélicos hasta llegar a General en el frente alemán. Las libertades históricas que se han tomado los desarrolladores, les permite la creación de una trama tan absorbente como

La versión de PS3 soporta Move y funciona francamente bien. No tiene soporte para Kinect en X360

adecuada para un juego del género que nos ocupa. Destacan en este aspecto las excelentes secuencias cinemáticas que nos muestran el desarrollo de la Guerra entre misión y misión, y de paso justifican el paso de un escenario a otro con un buen número de giros de guión, algunos de ellos sorprendentes para todo el que conozca un poco el desarrollo real de la historia. R.U.S.E. tiene el desarrollo lento que tanto gusta a los amantes del género, las unidades requieren de un tiempo para su creación y desplazamientos y la sensación que puede tener el jugador es que a menudo no está pasando nada, craso error, el enemigo no para nunca y deberemos aprovechar estos "tiempos muertos" para asegurar las defensas de nuestras posiciones, reposicionar nuestras unidades y prepararnos para lo que, a buen seguro, está por venir.

En su versión para PC R.U.S.E. tiene una jugabilidad clásica con ligeras innovaciones, que en muchas ocasiones vienen impuestas por su "consolización", y que probablemente hubiese sido mejor no introducir. En PS3 la posibilidad de usar el Move a modo de puntero proporciona una excelente jugabilidad, aunque en ocasiones peca de escasa precisión. En el caso de no disponer del nuevo accesorio de la PS3 y todos los usuarios de Xbox360 disfrutarán del mejor sistema de control que se pueden encontrar en un juego de estrategia en tiempo real en sus consolas, el acceso y la disposición de los menús está pensado para su control mediante el mando; la selección de unidades y las ordenes a las mismas se realiza igualmente de un modo preciso e intuitivo, este es sin duda alguna el mayor acierto de Eugen Systems en R.U.S.E.

¿PC o consola?

Si tienes la posibilidad de jugar R.U.S.E. en PC y consola ¿que plataforma debes elegir? claramente la elección debe ser la de PC. Las razones son muchas, es más barato, por mucho que se haya realizado un excelente trabajo de adaptación del control a consola, el ratón y el teclado siguen siendo el sistema óptimo para este tipo de juegos, la comunidade de jugadores de estrategia es mucho mayor en PC que en consola, tiene una excelente optimización al hardware que dispongas, permitiendo que corra tanto en equipos a la última como en los que no estén tan actualizados, ... Todo parece a favor del juego en PC, aún así hay que destacar que R.U.S.E., probablemente sea el mejor juego de estrategia que podrás encontrar para tu PS3 o tu Xbox360.







La IA enemiga tiene un nivel notable, responde de un modo lógico a nuestros movimientos y ataques y sus ataques no son excesivamente predecibles. Ubisoft vendió R.U.S.E. como un juego en el que era fundamental engañar al enemigo, disponemos de una serie de estratagemas que se supone sirven para eso. Y digo que se supone porque jugando contra la máquina rara vez cae en el engaño o lo hace de una forma tibia. En multijugador, a poco que des con un rival un poco experto, te pillará el farol en 9 de cada 10 ocasiones.

Gráficamente los desarrolladores han realizado un buen trabajo, los escenarios son enormes y detallados, las unidades tienen un detalle mucho mayor del habitual en este tipo de juegos y están correctamente animadas. El jugador será el que decida que nivel de zoom desea en cada momento, desde la posibilidad de ver todo el campo de batalla en





un formato de tablero hasta bajar a ver como está combatiendo alguna de nuestras unidades y sentir el humo, el barro y la destrucción. A ese nivel de detalle es como mejor apreciaremos el excelente trabajo de efectos de sonido que Eugen Systems ha realizado, da la sensación de que estamos realmente en la batalla y supera en este aspecto a juegos de acción en primera persona basados también en la Segunda Guerra Mundial. Al mismo nivel está también el doblaje al castellano y la banda sonora cumple perfectamente con su misión, con una buena variedad y cantidad de temas que conforman un paquete que podriamos calificar de brillante.

Como demuestra el hecho de que la beta que ofreció fuese del multijugador online, Ubisoft sabe bien que el éxito de un juego de este género está más en estos modos que en la campaña principal, modo que los jugadores expertos usan como entrenamiento para conocer en profundidad las unidades con las que posteriomente disputarán sus partidas contra otros jugadores humanos en el multijugador online. La variedad de modos, posibilidades y escenarios para desarrollar las partidas multijugador sorprenderá a los que jueguen en consola y satisfacerá a los "peceros".

Resumiendo, R.U.S.E. es un muy buen juego de estrategia en tiempo real en PC y posiblemente el mejor, a día de hoy, en consolas. Un título equilibrado, de buen nivel técnico, con una buena campaña y aún mejor multijugador, que además innova en aspectos jugables.

Conclusiones:

En PC la competencia es fuerte y a pesar de sus bondades, R.U.S.E. lo tiene difícil. En consola en cambio es el mejor juego de estrategia en tiempo real por control, campaña principal y multijugador, pero ¿hay muchos jugadores de estrategia en consola?

Alternativas:

En PC la lista sería interminable, en PS3 C&C Red Alert 3 o Tom Clancy´s Endwar, y en Xbox360, además de estos, Halo Wars.

Positivo:

- *Buena jugabilidad en consola*
- *Excelentes efectos de sonido*
- *Cantidad y variedad de multijugador*

Negativo:

- *Desarrollo lento para algunos*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	82
jugabilidad	80
duración	80
total	**78**

desarrolla: ubisoft bucharest · **distribuidor:** ubisoft · **género:** simulador · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Tom Clancy's H.A.W.X 2

Jugando a ser un TOP GUN

La secuela de este arcade - simulador de vuelo vuelve a ver la luz después de año y medio. En esta ocasión el título cuenta con algunas novedades pero manteniendo la base de su antecesor



El año pasado, la primera parte de esta saga tuvo un gran apego por parte de los forofos de la aviación gracias a su gran elenco de aviones fielmente recreados, el gran realismo de los terrenos sobrevolado (gracias al satélite GeoEye), una excelente ambientación basada en la franquicia Ghost Reecon, cuyo argumento podría adaptarse a cualquier superproducción de Hollywood. Llegando a ser una seria alternativa a la ya conocida franquicia de Namco: Ace Combat.

Por todo lo anterior comentado, Ubisoft ha vuelto a apostar por la segunda parte de este título, que viene dispuesto a superar a su predecesor con una serie de novedades que iremos viendo a largo de este análisis.

En esta ocasión, la historia comienza con la desaparición de tres cabezas nucleares rusas de

Los seguidores de los combates aéreos estan de suerte, ya que ubisoft vuelve a la carga en un segmento poco explotado en las consolas





unas instalaciones, lo que desencadena una alarma y un conflicto internacional que se desarrollará por todo el globo y que estará promovido por insurgentes y radicales. Con este pretexto el juego nos posicionará al mando de un elenco de 35 aviones y prototipos avanzados de las principales potencias mundiales como USA, Europa o Rusia.

Cada misión nos será presentada con la típica cinemática y conexiones vía conferencia con los altos mandos de las fuerzas aéreas implicadas, algo muy común en este tipo de juegos.

A nivel visual HAWX 2 mantiene una línea muy similar a la que pudimos ver en su primera entrega, con unos modelados para los aviones realmente espectaculares, y con unos entornos naturales y urbanos de una calidad muy respetable a pesar de ser uno de los talones de Aquiles más habituales de esta clase de videojuegos.

Concretamente han vuelto a emplear la misma técnica de recogida de imágenes por satélite (el famoso GeoEye) para recrear los escenarios que sobrevolaremos, aunque en esta ocasión con una mayor carga poligonal en todos ellos y unas texturas de mayor calidad. Estos se ven mejor cuando sobrevolamos el terreno a altitudes “standar”, es decir, a la altura que dichos aviones suelen volar. Y aunque volando a bajas cotas se pueden apreciar todas las imperfecciones del terreno, cuando volvemos a la altitud de crucero del avión, la calidad del mismo es muchísimo mayor.

En cuanto a los aviones, cabe destacar que vuelve a ser el verdadero punto fuerte del videojuego a nivel visual. Su recreación es fantástica, cuentan con una



los despegues y aterrizajes tomarán un mayor protagonismo en esta entrega. todo un detalle que le dá al juego una mayor sensación de realismo. eso sí, estas situaciones no son tan complejas como sucede en la realidad









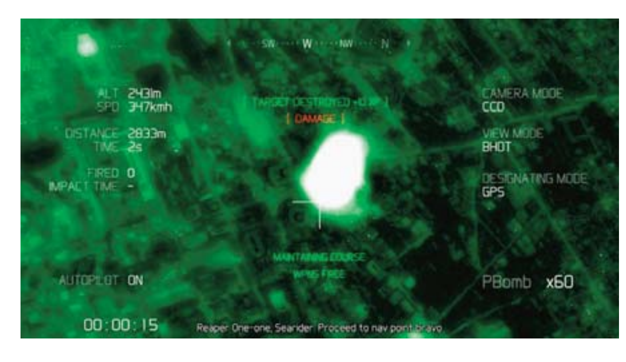
texturización extraordinaria y un número de polígonos muy bueno. Además están tan detalladas las visualizaciones exteriores de la aeronave como la cuidada cámara de la cabina del piloto, siendo esta última la que mayor sensación de realidad representa.

Todos los aviones se manejan de forma sencilla y resultará fácil de manejar para todos los jugadores, quizás los más experimentados echarán en falta algo más de simulación, pero lo que es cierto es que esta jugabilidad arcade le da al título más espectacularidad.

Los controles responden a la perfección, aunque lo cierto es que al principio, los usuarios menos experimentados tendrán problemas para controlar y usar correctamente los virajes más bruscos ya que su sensibilidad es bastante alta y esto puede hacer perder la orientación con facilidad a más de uno. Una vez dominado esto el juego se hace muy accesible y pronto nos veremos girando a grandes velocidades y haciendo frente a un gran número de enemigos a la vez, atacándolos por todos los flancos.

Tendremos dos tipos de control, el modo normal o asistido, que impiden rebasar los límites físicos del avión y afecta al modo que el aparato responde a nuestro pilotaje, siendo más fácil seguir a un objetivo por que la dirección es asistida, mientras que en experto tendrás que corregir la orientación del aparato sin ningún tipo de ayuda. No es el colmo de la simulación, pero la acerca bastante.

Como novedades el juego nos acerca más a la realidad con las nuevas características entre las que se encuentran la posibilidad de despegar y aterrizar, el



control de vuelo sin piloto, los bombardeos de precisión o las misiones nocturnas con su visión especial.

En lo que a las acciones de despegue y aterrizaje se refiere, el manejo del avión es sencillo y estaremos deseando que la misión nos haga aterrizar para hacer la maniobra de aproximación y sentirnos casi como un piloto real. En cuanto a los bombardeos y las misiones nocturnas, nos han parecido todo un acierto y hacen que nos sintamos inmersos en lo que es una batalla real.

La inclusión de las misiones nocturnas, de reconocimiento y de aviones no tripulados nos acercan a la realidad bélica

Respecto al sonido, el juego viene doblado al castellano con un muy buen registro de voces y con una banda sonora auténticamente de película. Las explosiones y ruido de motores, rayan a un buen nivel. Lo que más nos gusta de este tipo de juegos es el oír a los compañeros desde otros aviones en plena batalla y en eso este Hawx 2 es especialista.

Para terminar comentar que el juego cuenta con distintos modos de juego, al modo Historia, hay que sumarle el Vuelo Libre, Arcade y Supervivencia, que alargan la vida al juego individual, y el modo Multijugador que vuelve a ser el principal foco de atención jugable del videojuego, y es que es ahí donde residen las mayores dosis de diversión y entretenimiento.



Conclusiones:

Después de una primera entrega, Ubisoft nos trae una secuela que llaga a mejorar en todos los aspectos a su antecesor. Es un buen paso en el camino de los juegos de aviación, que aunque sigue más cerca del género árcade que el de simulación, incluye pequeños añadidos como aterrizar, despegar y repostaje en vuelo que son de agradecer.

Alternativas:

Dada la carencia de juegos de este género, se presenta como un juego recomendable para los amantes de la aviación. Aunque no llega a superar a la saga Ace Combat, siendo el 5º de esta, la mejor altenativa

Positivo:

- El modo cooperativo.
- La inclusión de novedades.

Negativo:

- Se hace algo repetitivo.
- El nivel gráfico se puede mejorar.

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	75
sonido	89
jugabilidad	75
duración	75
total	72

Una segunda opinión:

Tom Clancy's: H.A.W.X. 2 trata de introducir un poco de variedad, pero aun con esto, las nuevas misiones pueden aburrir a los aficionados a los juegos de combate aéreo. A parte de esto es un juego divertido, de todas formas, sobre todo si se juega online con otros amigos, y gráficamente es un título sólido.

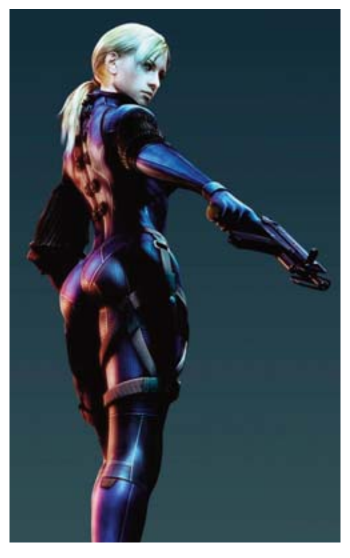
Marc Alcaina Gómez

desarrolla: capcom · **distribuidor:** capcom · **género:** acción · **texto/voces:** español/inglés · **pvp:** 40,99 € · **edad:** +18

Resident Evil 5: Gold Edition

Igualito que la edición normal, pero con los extras

Con Resident Evil 5, Capcom tomó la controvertida decisión de primar las ensaladas de tiros por encima del misterio y del uso de las meninges. Esta edición Gold no va a cambiar eso, pero incluye algunos extras de interés



Lo primero que querréis saber los que ya tenéis la edición normal de RE5 es: ¿me compro también la Gold? Teniendo en cuenta que la integración con Move no está tan bien resuelta como debiera, y que muchos ya habréis adquirido alguno de los DLC que se incluyen en ella, la respuesta es: probablemente no. Para todos los demás, especialmente los completistas y los aficionados a este tipo de juegos, esta nueva edición sin duda tiene el suficiente atractivo como para pensar seriamente en su compra.

Dejando de lado a Move (véase el recuadro adjunto), los dos episodios descargables que podremos desbloquear a medida que completamos el juego resultan bastante interesantes, y muy especialmente el primero de ellos, Perdido en un mar de pesadillas, en el que podremos encarnar a Chris Redfield y Jill Valentine en una especie de flashback interactivo que nos cuenta su último enfrentamiento contra el incombustible Albert Wesker. Es en este capítulo donde RE5 recupera su esencia primigenia en lo que es todo un homenaje al primer juego de la saga. Aquí los enfrentamientos armados serán más escasos pero muy intensos, el índice de tensión es más elevado, y deberemos usar un poco la ca-

beza si queremos salir con vida del entuerto. Un cambio definitivamente refrescante con respecto a la tónica general de la historia principal.

Por desgracia, el segundo de los capítulos extra, Huída desesperada, es un retorno a la acción desenfrenada que caracteriza al juego principal, mientras narra cómo Josh y Jill escapan mientras Chris y Sheva se enfrentan al jefe final: exacto, el ínclito Wesker. Este capítulo prácticamente no aporta nada más que tomar el control de dos personajes distintos y alargar a lo sumo un par de horas nuestra experiencia de juego.

Además de los dos episodios adicionales, esta edición incluye un nuevo modo Versus y una versión extendida del modo Mercenarios: Reunión de mercenarios. Versus es un modo multijugador de todos contra todos que, simplemente, no acab de cuajar en este título. El problema es que el sistema de control del personaje carece del dinamismo necesario para manejar tiroteos entre varios jugadores, ya que estamos limitados a quedarnos quietos y disparar, sin opción a movernos mientras apuntamos. Esto provoca situaciones a lo Reservoir Dogs en donde todos los jugadores se quedan parados disparándose entre sí buscando el tiro más certero.

En cuanto a Reunión de mercenarios, es exactamente igual al modo Mercenarios añadiendo algunos personajes y uniformes extra.



MOVE

Resident Evil 5 es uno de los primeros juegos compatibles con PlayStation Move. Ya sea en la edición Gold o en la normal mediante un parche, el nuevo control de Playstation 3 nos envolverá en una experiencia de juego muy distinta, tanto para bien como para mal. La mejora llega especialmente a la hora de disparar, permitiéndonos apuntar de forma más precisa y facilitando los disparos a la cabeza. Por otro lado, se pierde una de las pocas mejoras en el control de Resident Evil 5. Al jugarlo con Move no se nos permitirá movernos lateralmente y lo echaremos mucho en falta. Tanto, que preferiremos sacrificar las mejoras de Move incluso.

Conclusiones:

Estamos ante una buena reedición del juego original, dado que incluye todos los DLC aparecidos desde su publicación y es muy problable que algunos de ellos puedan resultar realmente interesantes para el seguidor de la saga.

Alternativas:

Si lo que te gusta es el terror, es casi seguro que Resident Evil 5 se te quedará algo corto. Amnesia: The Dark Descent es una alternativa mucho menos pirotécnica y mucho más desasosegante.

Positivo:

- *Perdido en un mar de pesadillas*
- *Todos los DLC en un mismo paquete*

Negativo:

- *Mala implementación de Move*
- *El sistema Versus realmente no funciona*

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

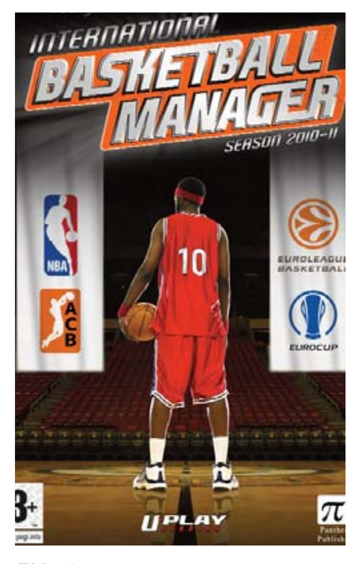
gráficos	94
sonido	93
jugabilidad	80
duración	86
total	87

desarrolla: uplay · distribuidor: koch media · género: simulador · texto/voces: castellano · pvp: 19,90 € · edad: +3

International Basketball Manager

I love this game

U-Play ha decidido poner toda la carne en el asador para crear el mayor y más profundo gestor deportivo de baloncesto. Un título con unas posibilidades inmensas, pero que no es apto para todo el mundo



Desde que PC-Futbol creara escuela, muchos títulos han intentado emular la fórmula con mayor o menor éxito. Y el título que hoy nos ocupa es, de largo, el que mejor ha sabido coger el testigo de la obra de Dinamic Multimedia. Y encima con manufactura patria. Aunque desde ya adelantamos que no todo es color de rosa, y que el juego presenta unos claroscuros bastante marcados.

El juego ofrece las posibilidades típicas del género, esta es gestión y administración de todas y cada una de las facetas que atañen a nuestro club, desde puramente económicas, hasta la puesta en escena del partido. Una base de datos que sobrecoge, con mas de 22 competiciones oficiales, entre las que encontraremos la ACB o la NBA, así como diversas competiciones internacionales y nacionales que rigen el calendario FIBA. Una cantidad casi infinita de información. Aunque en algunos casos se encuentra desactualizada, ya que los datos corresponden a mediados de julio, aunque se espera un soporte de actualizaciones mensuales según las propias palabras de sus desarrolladores.

Y es aquí donde el juego presenta su primer handicap serio. Si bien los menús y opciones se

muestran de manera clara y precisa, se echan (y mucho) de menos al menos una serie de tutoriales para empezar nuestra andadura. Además de que las opciones de ayuda en la autogestión están francamente mal implementadas, hasta el punto de que sólo es posible controlar o absolutamente todo, o absolutamente nada. No hay escalas de profundidad, y que desde luego agradecerían los jugadores un poco más experimentados.

Por lo demás, podemos proponernos el reto que queramos. Conquistar la Euroliga con nuestro club favorito, o intentar ganar el anillo de campeón con nuestra franquicia más deseada. El reto se lo marca cada jugador, y el objetivo, también. Incluso se han incluido la posibilidad de draftear. No es precisamente a nivel de datos donde el juego flaquea.

Pero donde verdad desluce, y a ser sinceros, mucho, es en el simulador 3D. Aunque en la propia instalación del mismo se anuncia como fase beta, el aspecto y dinamismo del mismo se muestra tremendamente pobre. Hay que entender el mismo como un añadido extra, ya que para disfrutar de la experiencia que ofrece el juego no es en absoluto indispensable. Pero ya que está, es de perogrullo mencionarlo. Aunque sea en este caso para mal.

Por lo demás, tenemos un juego verdaderamente notable, y que ha llegado en cierta medida por sorpresa al mercado. Pero que todos esos amantes de la gestión deportiva, en sus grados más "profesionales" van a acabar saboreando lo que tiene para ellos.

Conclusiones:

El mercado de los gestores deportivos no es muy extenso. Y este que nos ocupa, es posiblemente el mejor de cuantos han aparecido en los últimos años. Si te gusta el basket y mandar, no lo dudes, es tu juego.

Alternativas:

No hay alternativas de gestion deportiva, y concretamente de baloncesto, para la temporada que comienza. Aunque últimamente proliferan los gestores online, pero obviamente, mucho más limitados.

Positivo:

- *Posibilidades infinitas*
- *Toneladas de datos y parámetros*

Negativo:

- *No hay estratos de dificultad*
- *El simulador 3D. Muy pobre*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	60
sonido	70
jugabilidad	75
duración	98
total	77

desarrolla: zindagi games · **distribuidor:** sce · **género:** minijuegos · **textos:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +12

Sports Champions

Deportes con PlayStation Move

Como juego estrella del lanzamiento de PlayStation Move llega Sports Champions, un título que nos muestra algunas de las posibilidades del mando del nuevo sistema de control para PlayStation 3



Como todos suponíamos era inevitable que con Move en el mercado, dado su símil con el mando de Wii, no tardaran en llegar los títulos tipo Wii Sports. Y así ha sido, además como juego estrella de lanzamiento.

El juego será criticado o no por esto, pero para nada significa que estemos ante un mal juego. De hecho, Sports Champions es tal y como podíamos imaginar Wii Sports con la imagen de la consola de Sony: más serio, más competitivo. Y dada la temática del juego, consecuentemente menos divertido. En un título claramente enfocado a pasarlo bien con los amigos se echa en falta un aspecto más desenfadado. Sin embargo es de agradecer un modo para un jugador largo y trabajado, con tres copas para cada uno de los seis deportes, que a su vez disponen de distintos modos de juego. Además, el juego nos invita a avanzar para desbloquear items y personajes.

Sports Champions incluye 6 divertidos deportes: frisbee, duelo de gladiadores, petanca, voley playa, tiro con arco y tenis de mesa

La elección de los deportes es algo irregular. Todos responden a las mil maravillas, pero no todos los deportes dan lo mismo de sí. Empezando por el **tenis de mesa**, es sorprendentemente preciso, reflejando muy fielmente el deporte original. Nos podemos mover como si nos encontráramos ante una mesa real, dar efectos a la pelota y girar la raqueta para realizar varios tipos de movimientos.

El **duelo de gladiadores** por su parte es menos complejo pero igual de divertido. Dependiendo de si jugamos con uno o dos mandos PSMove, podremos manejar arma y escudo de forma independiente o cambiar con un botón.

El **voley playa** es simple y resultón, pero abusa de los movimientos predefinidos con el mando.

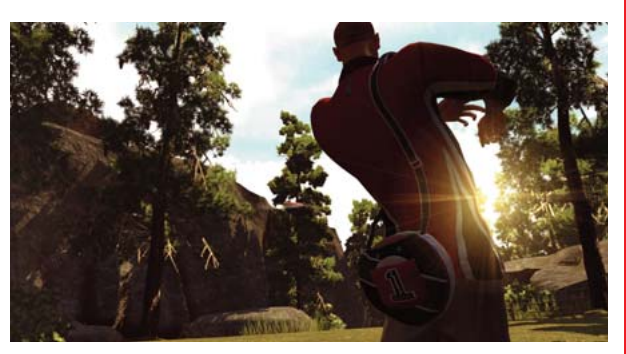
También encontraremos una mezcla de lanzamiento de **frisbee** y golf. Interesante al poder jugar hasta 4 jugadores con un mismo mando.

Bajando el nivel nos encontramos con el **tiro con arco**. Al principio, especialmente si lo jugamos con dos mandos, es entretenido. Pasada la novedad queda como un buen deporte para 2 jugadores por sus modos.

Por último, nos encontramos con **petanca** y lo que este deporte da de sí en una videoconsola. Podría pasar por una simple demo técnica.

Por último, quiero destacar su precio. Como otros juegos de lanzamiento para PSMove, Sports Champions sale a un precio inferior a la media, unos 40€. Dentro de lo que el juego ofrece, es un precio justo.





Conclusiones:

Sports Champions es el título más destacable del catálogo de lanzamiento de PSMove. Muy divertido si lo jugamos acompañado, correcto si lo jugamos solo. Un buen juego de deporte social para PlayStation 3.

Alternativas:

La comparación con Wii Sports es inevitable, tanto por su temática como por ser el juego abanderado de PSMove.

Positivo:

- El ping pong, excelente
- Divertido en compañía
- Sólido si lo jugamos solo

Negativo:

- Algunos deportes son flojos
- Demasiado serio para ser un juego social

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	80
duración	85
total	75

Una segunda opinión:

Sports Champions es un juego ideal para echar unas risas con los amigos si conseguimos reunir suficientes mandos PSMove.

Gonzalo Mauleón de Izco



desarrolla: bluecastlegames · distribuidor: capcom · género: acción · texto/voces: castellano · pvp: 400MP · edad: +18

Dead Rising 2: Case Zero

Primera parada: Still Creek

Acostumbrados a contenidos descargables caros y de dudosa calidad, llega Capcom con un prólogo que rompe los récords de ventas de Xbox Live gracias a su contenido y a su precio: 400 Microsoft Points

Nuestro protagonista es Chuck Green, un ex-campeón de motocross que se ve obligado a abandonar Las Vegas después de que su hija Katey fuera mordida por su madre, ya convertida en zombie. Durante su huida hacen una parada para repostar en un pequeño pueblo llamado Still Creek, pero la cosa se tuerce cuando un desconocido roba el coche de Chuck con todo el Zombrex, las medicinas necesarias para evitar la zombificación y que debe suministrar a su hija cada 12 horas. Todo esto ocurre mientras los primeros no muertos hacen su aparición y nuestros supervivientes se refugian en una gasolinera. Nuestro objetivo será encontrar Zombrex para Katey y un vehículo para escapar lo antes posible. Todo esto debemos conseguirlo en no más de 3 horas de juego.

Controla el tiempo

Al igual que en la primera entrega deberemos estar muy atentos al reloj. Durante el juego nos encontraremos con supervivientes que necesiten nuestra ayuda y que nos propondrán hacer misiones secundarias. Estas misiones van desde buscar a una persona hasta llevarles un determinado objeto. Si cumplimos se unirán a nosotros, nos acompañarán al refugio y ganaremos PX.

El reloj logra que la sensación de agobio aumente a cada minuto, pues todas las misiones tendremos que hacerlas controlando la hora. Si a esto le sumamos los cientos de zombies que deambu-

La trama se desarrolla dos años después de los sucedido en el primer Dead Rising y tres años antes que Dead Rising 2



lan por las calles y la posibilidad de estar desarmados o con el indicador de vida al mínimo, la sensación de agobio es total.

Uno de los elementos más potenciados ha sido el arsenal y la posibilidad de combinar diferentes armas. Los escenarios están llenos de objetos que utilizar como arma: bancos de madera, palancas, bates de béisbol, cactus, linternas... Para combinarlas sólo tenemos que ir a cualquier sala de mantenimiento de las disponibles en Still Creek. Algunas de las combinaciones posibles ya han sido mostradas en imágenes, como el bate tacheado o el remo sierra (muy divertido), pero habrá que echarle ingenio para crearlas. Con la fabricación de armas combo además de ganar en diversión, ganamos más PX por cada zombie eliminado y cartas combo.

En cuanto al apartado técnico, se muestra estable en todo momento pese a los cientos de enemigos que se muestran en pantalla. No se notan tirones salvo en alguna cinemática. Cuenta con unos sonidos muy cuidados y un doblaje a la altura.

Por el contrario las pantallas de carga se han convertido en un inconveniente, pues hay demasiadas. Tanto para entrar como para salir del refugio, o antes del enfrentamiento contra un *final boss* nos encontramos con una y acaban entorpeciendo el ritmo de juego.



De las salas de mantenimiento salen armas como el remo sierra, el bate tacheado o la clásica escopeta con guadaña

Conclusiones:

Contenido de calidad a precio reducido. Una compra recomendable si quieres saber con qué te encontrarás en Dead Rising 2.

Alternativas:

El primer Dead Rising, considerado uno de los mejores títulos de la generación. Su secuela, la saga Left4Dead y Resident Evil 5 son una buena opción para seguir aniquilando zombies.

Positivo:

- La combinación de armas
- El precio

Negativo:

- Las pantallas de carga
- La calidad de algunas cinemáticas

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	80
sonido	90
jugabilidad	90
duración	70
total	75

Una segunda opinión:

El éxito de la primera parte convierte a Dead Rising 2 en uno de los títulos más esperados, por lo que Capcom aprovecha para lanzar contenidos como Case Zero, un contenido de calidad a un gran precio, pero la idea de que las compañías vendan el juego por partes no me convence tanto.

Gonzalo Mauleón

desarrolla: red octane · **distribuidor:** activision · **género:** músical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +12

Guitar Hero: WoR

Prepárate para ser una estrella del rock

Guitar Hero vuelve con un nuevo título basado en el género rockero. Repleto de nuevos temas musicales, nos hará vibrar más aún con canciones como 'Children of the Grave' o 'Cryin' entre muchas otras



Por fin llega a nuestras consolas la nueva edición de la exitosa saga Guitar Hero. La franquicia musical de Activision, que ya cuenta con más de 8 títulos en el mercado, se renueva con Warriors of Rock. Esta nueva entrega, cuenta con más de 90 nuevos temas, que abarcan todos los estilos de rock, estando presentes algunas de las bandas más conocidas de nuestro planeta, tales como Aerosmith, The Cure, Alice Cooper, Dire Straits, The Rolling Stones, Foo Fighters, Linkin Park, Metallica, The Offspring o Queen, entre muchas otras estrellas. Por si esto fuera poco, el juego mantiene la compatibilidad con la librería de más de 500 online de Guitar Hero, que podremos descargar a nuestra consola.

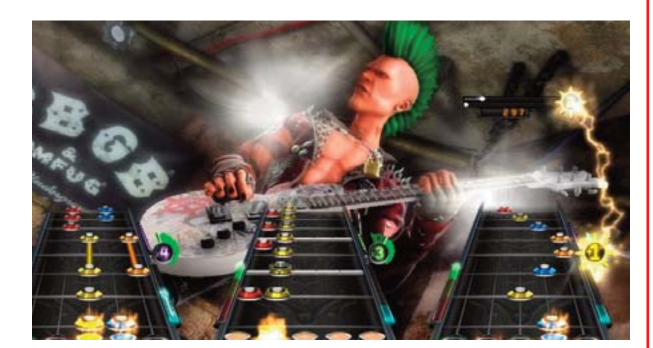
La jugabilidad seguirá siendo la habitual de Guitar Hero, siguiendo así las pautas marcadas por sus antecesores (tocaremos las canciones siguiendo las notas

Para completar el modo misión deberemos liberar la bestia que todos llevamos dentro. Si lo conseguimos nos transformaremos en un guerrero del rock

musicales de colores que se desplazarán desde la parte superior de la pantalla). También podremos formar nuestra propia banda, ya sea desde la misma consola o vía online, que estarán compuestas por guitarrista, un bajo, un batería y un cantante, y podremos retar a otras bandas en una partida igualada de hasta 8 jugadores.

Como novedad nos encontramos el nuevo Modo Misión y el Modo QuickPlay+. En el primero formaremos parte de una historia en la que deberemos rescatar al dios del rock. Para cumplir nuestra acometida, deberemos sacar la bestia que llevamos dentro, transformándonos en el momento preciso en todo un guerrero del rock. En el segundo podremos disfrutar de todas las canciones del juego, con un desafío extra (como llegar a una cierta cantidad de puntos o hacer una racha de varias notas seguidas).

En cuanto a hardware, Warriors of Rock viene acompañado de nuevas guitarras, con una línea más agresiva y moderna. Estas nuevas guitarras son totalmente personalizables, ya que todos los componentes y circuitos han sido introducidos en la parte superior de la guitarra (concretamente en el diapasón y el cuello), permitiéndonos así cambiar las dos piezas que formarán el cuerpo de la guitarra a nuestro antojo. De todos modos Warriors of Rock seguirá siendo compatible con todas las anteriores guitarras, por lo que no será necesario adquirir los nuevos modelos.





Conclusiones:

La saga Guitar Hero sigue manteniendo su sistema de juego, mejorándolo ligeramente en cada nueva entrega.

Alternativas:

Dentro del género musical encontramos muchos otros juegos como Band Hero, DJ Hero o Singstar. Si lo tuyo es la música cualquiera de estos puede ser una buena opción.

Positivo:

- *Nuevos temas incluidos*
- *Juego online*
- *Hasta 4 jugadores al mismo tiempo*
- *Nuevos accesorios*

Negativo:

- *Jugabilidad repetitiva*
- *Modos principales demasiado cortos*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	80
jugabilidad	70
duración	90
total	75

Una segunda opinión:

Guitar Hero es una saga muy consolidada en nuestro país. Sin duda el punto fuerte de este nuevo título son los más de 90 nuevos temas incluidos.

Jorge Serrano



desarrolla: beenox · **distribuidor:** activision · **género:** aventuras · **texto/voces:** castellano/ing · **pvp:** 66,95 € · **edad:** +16

Spiderman: Shattered D

Lo que pudo haber sido

Uno de los héroes más carismáticos de la familia Marvel llega a las consolas con un título que prometía ser un auténtico Must-Have. Desafortunadamente, algo se ha quedado por el camino

Tras el sorprendente éxito de Batman Arkham Asylum, todos esperábamos de este Spiderman Shattered Dimensions otra maravilla demostración de que los juegos de IPs famosas no tienen por qué ser todos infumables. Los detalles que se iban conociendo parecían invitar al optimismo, pero desgraciadamente al final el juego no está a la altura.

La experiencia de juego es absolutamente agridulce e inconsistente. A ratos nos lo pasaremos bien lanzando telarañas y repartiendo estopa a los diferentesenemigos genéricos que nos iremos encontrando, pero más frecuentemente que menos nos encontraremos en una situación en la que el juego nos propone algo para, acto seguido, negárnoslo. Me explico:

A lo largo del juego iremos alternando entre cuatro personalidades distintas de Spiderman que habitan distintas dimensiones paralelas. Una de ellas es la de Noir Spiderman, de estética oscura y jugabilida basada en el sigilo y las eliminaciones silenciosas en una más que evidente "inspiración" en Batman Arkham Asylum. Una de las opciones a nuestra disposición es trepar por las paredes y caminar por el techo, a salvo en la oscuridad, para sorprender a nuestros enemigos en la oscuridad. A priori, una pasada, ¿no? Pues alguien nos juega una mala pasada.

Alternar entre las cuatro personalidades paralelas del trepamuros no consigue ser lo suficiente variado como para combatir la repetitividad

La maldita cámara

En una muestra de indeci-



sión, aunque podemos controlar la cámara esta intenta seguirnos y enfocarnos el camino constantemente. Cuando intentamos avanzar por una pared se da una situación ambigua donde la cámara no sabe si enfocarnos el camino que intentamos seguir o alenemigo que intentamos abatir. Consecuentemente, no nos enseña ninguno de los dos. En su defensa decir que durante los combates no suele fallar y suele enfocar lo que debe.

Tanto el Spiderman del año 2099 como el Ultimate Spiderman cargan la jugabilidadde sus fases en acción y combos

Distintas dimensiones

A pesar de lo que pueda parecer en un principio, el hecho de no llevar siempre al sorprendete Spiderman clásico no es ninguna pega; todo lo contrario. Hasta el menos conocido para los no iniciados Spiderman del 2099 resulta entretenido de llevar.

Desafortunadamente, no hay demasiadas diferencias en el control entre las distintas personalidades, tan sólo varía el ataque especial que podemos hacer cuando llenamos una barra de “combo”. Es por eso que a veces el juego nos resultará repetitivo.

De todas formas, no se puede negar que, pese a sus defectos, esta vez Activision lo ha intentado y nos ha traído el mejor juego de Spidey hasta la fecha.

Conclusiones:

El juego es entretenido al principio, pero al cabo de un rato nos hartaremos de pelearnos más con la cámara que con los villanos. Eso sí, los más fans del Hombre Araña sabrán perdonar sus defectos y disfrutar de él.

Alternativas:

La más evidente es Batman Arkham Asylum, superior a éste en todos sus aspectos. Con más acción, aunque sin licencia Marvel, también está Bayonetta.

Positivo:

- Montones de jefes finales
- Los chascarrillos de Spidey son geniales

Negativo:

- Demasiado lineal y repetitivo
- Doblaje mediocre y en inglés

TEXTO: ALBERTO GONZÁLEZ

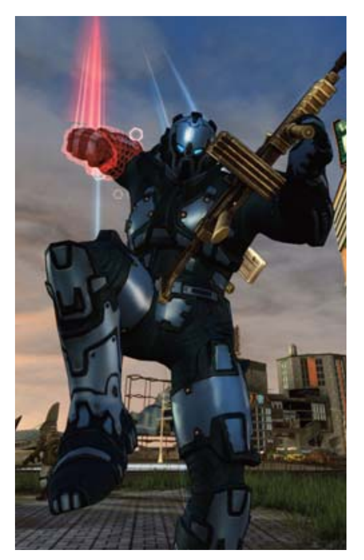
gráficos	80
sonido	75
jugabilidad	70
duración	75
total	**70**

desarrolla: ruffian games · **distribuidor:** microsoft · **género:** acción · **texto/voces:** español · **pvp:** 560 MSP · **edad:** +18

Crackdown 2 Toy Box

Un mero pack de extras en formato descargable

Ay, Crackdown 2, qué decepción más grande nos causaste hace unas semanas... Y ahora, un DLC que no es DLC ni es nada, sino sólo un remiendo para hacerte más atractivo, espectacular y jugable. Presumiblemente



Crackdown 2 ha recibido este mes su primer, y no sabemos si último, contenido descargable a través de Xbox Live. ¿Por qué son éstas buenas noticias? Para empezar, porque los extras que lleva este DLC hacen posible superar una de las misiones que, debido a un fallo de diseño del juego, es imposible de completar. Sí amigos, ahora a los parches los llaman también DLC.

Por fortuna, hay más cosas en este pack de mejoras que te ayudarán a sacarle un poco más de provecho a un juego que, como ya comentamos en estas páginas, es tirando a regular. Y no, no son nuevas misiones.

El pack de mejoras, llamado "Toy Box", o sea, caja de juguetes, es precisamente eso: un conjunto de gadgets, logros y modificaciones del juego original que te permitirán "jugar" con él a tu antojo. Y por jugar queremos decir manipular las cosas dentro del juego de una forma que no tenían prevista inicialmente sus desarrolladores. En otras palabras: el Toy Box te permite, lisa y llanamente, hacer trampas.

El pack viene en dos sabores: el gratuito, y el de pago. La versión gratis ofrece el modo "Las llaves de la ciudad", y si jugaste al Crackdown original, ya sabes que es tu puerta al modo Dios, a la

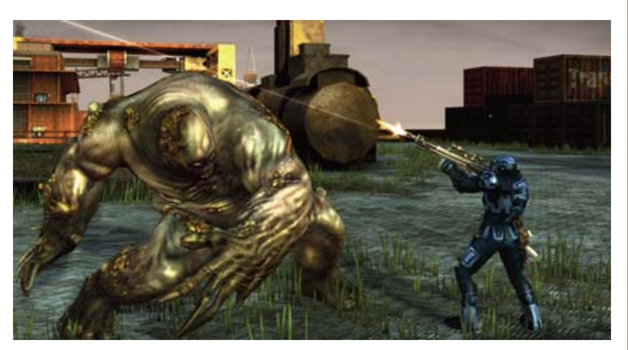
munición infinita, la cámara voladora, la posibilidad de congelar la hora del día, y la de aumentar tus habilidades al máximo. En definitiva, este es el modo que cualquier sucio tramposo empedernido puede desear.

Además de todo lo anterior, el pack "por el morro" te premiará con una nueva habilidad cuando logres subir todos tus atributos al nivel 6: se trata de un propulsor en el calzado con el que podrás impulsarte hacia arriba para activar el vuelo con el traje alado sin importar el lugar en el que te encuentres. También contarás con un nuevo modo multijugardor en el que podrás competir, a bordo de tu vehículo, en seis escenarios distintos.

La versión de pago añade a todo lo anterior dos nuevos vehículos, un mini tanque anfibio y un helicóptero con cuatro armas distintas, y cinco nuevos "juguetitos" que incluyen un cañón gravitacional o lo Gordon Freeman y granadas de racimo. Más tonterías tontas: dos premios de avatar (una vestimenta verde, y un casco del mismo color), diez nuevos logros que se traducen en 250 puntos de Gamerscore, y ocho nuevos trajes para que tu Agente vaya bien cuco brincando cual pequeño saltamontes por los tejados de Pacific City.

¿Vale la pena el pack? La versión gratuita, sin duda alguna: aunque fuera una basura, al fin y al cabo es gratis. ¿Vale la pena lo que te dan si pones la pasta? Pues eso ya depende de lo mucho que te guste el juego. Si eres de los que se echa unas partidas de vez en cuanto, invierte esos 560 MSP en algo menos banal.





Conclusiones:

Unos cuantos trajecitos y un arma gravitacional que, después de la novedad, padece una seria hemorragia de interés no son suficientes para justificar lo que piden por la versión de pago del DLC. Excepto si el juego te enloquece, no contiene mejoras que valgan realmente la pena a parte de las ya incluidas en el pack gratis.

Alternativas:

Es de agradecer que el extra más interesante, "Las llaves de la ciudad" se haya incluido en la versión gratuita. La alternativa está clara, ¿no?

Positivo:

- Alivia algunas carencias del juego

Negativo:

- La versión de pago tiene poca sustancia

TEXTO: JOSÉ MANUEL ARTÉS

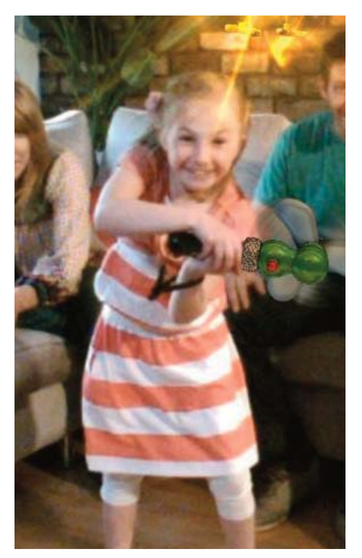
gráficos	58
sonido	71
jugabilidad	55
duración	88
total	70

desarrolla: supermassive games · **distribuidor:** sce · **género:** minijuegos · **textos:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +7

Start the party!

Realidad aumentada para toda la familia

Start the Party! nos invita a descubrir una de las funcionalidades estrella de PSMove: La realidad aumentada. Gracias a la cámara Eye Toy podremos vernos empuñar un sinfín de artilugios ante la pantalla



Junto a PSMove, llega al mercado el digno sucesor del fenómeno Eye Toy Play. Gracias a una cámara con mayor resolución y al nuevo mando de control de PS3, Start the party nos invita a experimentar realidad aumentada con una recopilación de minijuegos la mar de divertidos.

La diferencia con Eye Toy Play la encontraremos en el protagonismo de PSMove. En todos y cada uno de los minijuegos veremos que el dispositivo se transforma en el televisor, proporcionándonos una espada, raqueta, ventilador y otros artilugios. La sensación de tener el objeto en nuestras manos es sorprendente. No notaremos retraso alguno en el movimiento en pantalla, demostrando el potencial de PSMove respecto los controles de la competencia.

Start the Party es un juego divertido tanto para los más jóvenes como para los mayores que quieren pasar un buen rato. Los

Start the Party!, pese a que parezca lo contrario, podría haber sido un gran juego si no fuera por el escaso número de minijuegos incluidos

minijuegos son divertidos y rápidos, sin resultar excesivamente infantiles. Si lo jugamos solo, podremos probar los juegos por separado buscando batir puntuaciones o poner a prueba nuestra resistencia en el modo supervivencia.

Pero el modo estrella de Start the Party! es sin duda el modo multijugador, donde podremos disfrutar de él hasta cuatro jugadores con sólo un mando PSMove. Podremos elegir partidas de 5, 8 y 12 rondas, eligiendo los minijuegos o dejando la elección al azar. Jugador tras jugador irá realizando cada una de las pruebas. Al tratarse de pruebas cortas la espera no resulta nada tediosa. Durante la partida, también irán apareciendo fases bonus para ayudar aquellos jugadores con menos puntos.

Sin embargo, Start the Party sufre un grave fallo de concepto. En un juego que no es más que una recopilación de minijuegos cortos no podemos consentir tan solo 9 minijuegos y un bonus. Aunque todos ellos son bien diferentes, un título así debería tener al menos unos 30 minijuegos. Tampoco sirve como excusa el precio del juego, 40€, que sigue siendo desorbitado para lo que el título ofrece.

Es una lástima, podríamos habernos encontrado con un título original y divertido. Con (muchas) más pruebas o una distribución online a través de PSN a un precio inferior a la mitad hubiéramos recomendado la compra sin duda. Tal cual nos llega el juego, podríamos decir que nos están vendiendo una demo técnica a precio completo.





Conclusiones:

Lo poco que nos ofrece Start the Party! es endiabladamente divertido y original al jugarlo en compañía. Una lástima que no se haya desarrollado suficientemente el concepto.

Alternativas:

Siempre podemos desempolvar nuestra PS2 y su Eye toy, aunque para nada la experiencia es igual de satisfactoria.

Positivo:

- *Realidad aumentada sin retraso*
- *Muy divertido y original*
- *Sólo es necesario un mando PSMove*

Negativo:

- *Precio desorbitado*
- *Sólo 9 minijuegos*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	90
duración	10
total	50

Una segunda opinión:

Start the Party! demuestra una precisión increíble gracias a PSMove, paliando así el principal problema de Eye Toy. Sin embargo, el juego no ofrece suficiente como para justificar su compra.

Ismael Ordás Carro



desarrolla: monkey bar · **distribuidor:** d3publisher · **género:** plataformas · **texto/voces:** cast. · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +12

Gru: Mi villano favorito

Licenciando películas

Pocas veces un juego que sale junto a una película acaba cumpliendo el expediente. Lamentablemente Gru: Mi villano favorito no se escapa de esta tendencia. Para los más pequeños... y gracias



Realmente resulta complicado entender el poco (o nulo) esmero en intentar hacer algo medianamente en condiciones con este tipo de licencias. Pero la realidad acaba por demostrar que la máxima del binomio película de renombre-juego mediocre se cumple de manera sistemática.

Gru es otro claro ejemplo. Con un apartado técnico muy justito, nos intenta hacer revivir desde el punto de vista del villano de la película, su intento por robar la Luna.

El juego se compone de dos partes diferenciadas: una primera de plataformas pseudobidimensionales, y otra de puzzles-habitación. Si bien ninguna de las dos acaba por satisfacer en ningún momento, la primera resulta especialmente frustrante. En ellas debemos llegar hasta el final del recorrido, para poder obtener un nuevo objeto con el que poder llevar a cabo nuestro plan. Pero re-

En el juego asumiremos el papel de Gru, e intentaremos ayudarle en su maléfico plan para robar la Luna. Aunque va a ser mejor ni intentarlo...

sulta frustante su sistema de manejo. Hasta el punto que llega a desesperar por el mal trabajado sistema de colisiones.

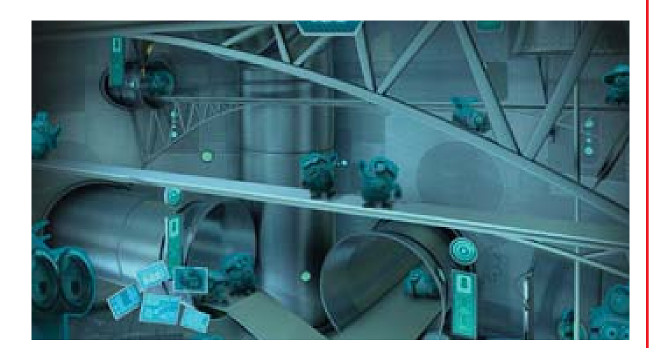
Aunque la otra gran parte, que componen las habitaciones puzzle están algo mejor conseguidas, tampoco es la quinta esencia jugable. En ellas podremos utilizar a nuestros esbirros (sólos, en forma de torre o de rueda), que combinados con nuestras armas, podremos resolver el acertijo. Algunas de estas situaciones son curiosas, pero la gran mayoría resultan demasiado evidentes, aún para niños.

Pero si el apartado jugable no resulta ni mucho menos satisfactorio, tampoco lo es el apartado gráfico. Demasiado soso, y sobre todo, repetitivo.

El único claro en este mundo de sombras lo compone el apartado sonoro, que no es "tan malo", como el resto del conjunto, llegando a contar con un doblaje aceptable. Eso sí, no es para tirar cohetes.

A todo esto debemos añadir que Gru introduce un modo multijugador, en el que a bordo de una nave, debemos intentar derribar la de nuestro rival disparando sobre ella. Este modo también es posible jugarlo sólo contra la máquina. Pero resulta tan insípido, que probablemente lo probéis y nunca más os acordéis de él.

Gru: Mi villano favorito no es una experiencia que se pueda recomendar, dados sus más que deficientes (y evidentes) problemas; y el poco empeño puesto en su desarrollo. Prescindible a todas luces, y que no complementa en nada lo que podemos ver en la película.





Conclusiones:

El poco empeño puesto en hacer algo que medianamente merezca la peña, acaba por tener un resultado mediocre. Y a la vista está en que así es este caso. Incluso los mas pequeños acabarán por desesperarse.

Alternativas:

Si se busca un juego decente para los más pequeños, y con un trasfondo de película, es exponencialmente mejor propuesta la de Toy Story 3.

Positivo:

- *El doblaje, y por poner algo*

Negativo:

- *Aburrido*
- *Sistema de control deficiente*
- *Situaciones repetitivas*
- *Apartado gráfico mediocre*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

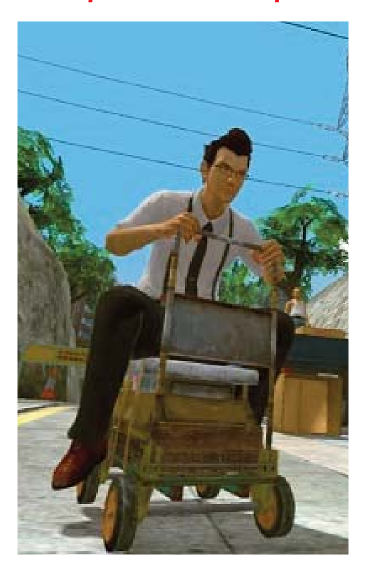
gráficos	50
sonido	65
jugabilidad	35
duración	50
total	**40**

desarrolla: japan studio · **distribuidor:** sce · **género:** carreras · **textos:** castellano · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +16

Kung-Fu Rider

Deporte extremo estilo oficina

Japan Studio nos trae su primer juego compatible con PlayStation Move. Pese a que el estudio nos suele deleitar normalmente con buenos juegos, ha empezado con mal pie con Kung-fu Rider



La caja, incluso la primera impresión de Kung-fu Rider pueden parecer divertidas. La idea de subir en una silla de oficina u otros artilugios con ruedas y lanzarse por callejuelas de Japón perseguidos por un grupo de mafiosos suena cuanto menos entretenido o digno de pasar el rato. Pero no, Kung-fu Rider es un juego que incluso le cuesta aquello para lo que están pensados los videojuegos: pasar un buen tiempo de ocio.

El objetivo en el título de Japan Studio es recorrer un buen número de circuitos callejeros esquivando obstaculos mientras hacemos todo tipo de piruetas para conseguir una buena puntuación. Con el primer contacto nos daremos cuenta que el control, exclusivo con PlayStation Move innecesariamente, deja mucho que desear. Para controlar nuestro vehículo improvisado tendremos que apuntar el mando hacia el centro de la pantalla e ir gi-

El control con PlayStation Move deja mucho que desear. El periférico promete, pero Kung-fu Rider es mal ejemplo para intentar venderlo

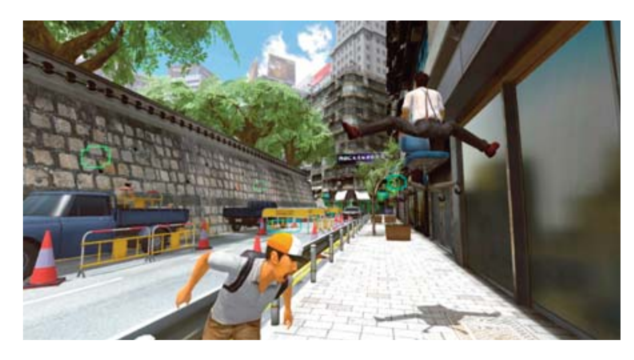
rando nuestro brazo hacia los lados. La precisión es prácticamente nula. Al principio podremos defendernos, pero se hará totalmente insufrible y desesperante a medida que aumente la dificultad. Que nos entren ganas de lanzar el mando por la ventana después de juego mucho más lógico de PlayStation Network que no de formato físico. No obstante, el juego llega a un precio ligeramente reducido: unos 40€. No obstante, tanto Sports Champions como Start the Party ofrecen más (este último no tanto) al mismo precio.

Kung-fu Rider es un juego mucho más propio de PlayStation Network que de un juego en formato tradicional

una partida es algo normal, suerte de Sony que ha incorporado una correa a su nuevo periférico.

Kung-fu Rider huele excesivamente a juego reciclado para el lanzamiento de PlayStation Move. El control es malo y la idea está poco desarrollada. Incluso si el control fuera bueno, sería un

Técnicamente es un juego correcto. El diseño de los personajes es divertido y desenfadado, y las calles tienen un buen nivel de detalle. Pero hay muchos factores que convierten a Kung-fu Rider en una compra poco recomendada, y es algo que duele decir sinceramente.





Conclusiones:

Kung-fu Rider es sin duda el peor juego dentro del lanzamiento de PlayStation Move. Un control excesivamente tosco lo convierte en un juego aburrido e incluso desesperante. Lanzarlo para Playstation Network hubiera sido mucho más lógico.

Alternativas:

Si queremos aprovechar PlayStation Move, Sports Champions es una compra mucho más inteligente.

Positivo:

- Apartado técnico divertido

Negativo:

- El control es muy deficiente
- Un título así es publicidad negativa para Playstation Move.

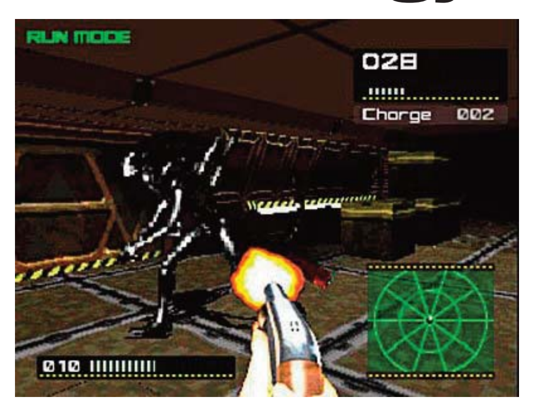
TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	60
sonido	55
jugabilidad	10
duración	60
total	30


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Alien Trilogy





FICHA TÉCNICA **año**: 1995 - **plataforma**: saturn - **género**: shooter en 1ª persona

Aunque a día de hoy se trata de un género que me suele resultar bastante indiferente, debo confesar que, en su momento, disfruté de prácticamente todos los fps que iban apareciendo en PC. Me terminaba cada pack de niveles extra de Doom que caía en mis manos, me enganché a Heretic y Hexen en riguroso orden, disfruté como un enano de los dos primeros Quake, pasé noches enteras desvelado gracias al primer Blood e inclusó fui un ferviente defensor, aún en el colegio, de otros títulos menos conocidos como Shadow Warrior o Redneck Rampage

Lo cierto es que, por aquella época, no faltaban los juegos "tipo Doom", y no siempre eran lo bastante originales como para llamar realmente la atención. Por su parte, los juegos basados en películas tampoco han sido nunca garantía de nada (Terminator 3, Transformers, Iron Man...). No obstante, estamos ante una de esas raras excepciones, con suficiente sustancia como para ser recordado como algo más que un clon de Doom, y con una sobrada fidelidad al espíritu de las películas en las que se basa.

Por supuesto, es innegable que el aspecto gráfico evidencia la edad de este interesantísimo fps. Todo son sprites, claro está (Quake aún no había hecho su aparición en las 32 bits), pero en su día hubo no pocas publicaciones que lo consideraron el mejor fps aparecido en consola alguna. La ambientación del juego es muy acertada y está en la línea de la primera Alien en cuanto a que provoca una tensión constante en el jugador en cuanto se inicia el juego.

El duro camino de los FPS en las consolas de sobremesa

Viendo el catálogo de la actual generación, donde el shooter se ha convertido en el icono de estos tiempos, parece dificil recordar aquellos tiempos en los que este género era considerado como un bien escaso. Parte por la escasa calidad de los mismos, parte porque las desarrolladoras lo consideraban coto cerrado del mercado de PC.

Tal vez el primer gran shooter en primera persona lo encontremos en Nintendo 64, y los geniales Perfect Dark Zero y GoldenEye 64 de la 64 bits de Nintendo. El género vivió a las sombras de las fórmulas clásicas durante la generación pasada, para convertirse en el estandarte por antonomasia de la actual. Además, la explosión del multijugador y el juego masivo online, han hecho el caldo de cultivo perfecto para acabar ofertando cantidades ingentes de matamatapumpum. *G.M.*



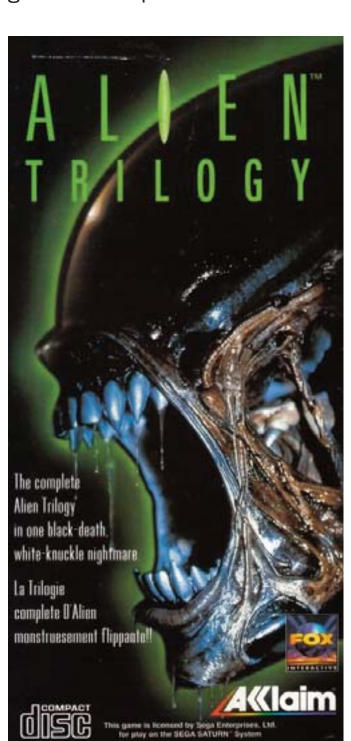
Está claro que no faltarán los pobres huéspedes humanos colgados de las paredes con uno de estos bichos gestándose en su interior

Desde la colonia LV-426 hasta el nido de los Alien, los más de 30 niveles son todos fieles a las respectivas películas, como lo es también el armamento. Eso es: como marines, seguro que estamos locos por echarle el guante a cualquiera de las chucherías con gatillo que nos encontraremos por el camino, incluyendo la clásica Beretta o el rifle inteligente.

Y es que las armas son uno de los puntos fuertes del juego, en parte gracias a los excelentes efectos de sonido, todos ellos reconocibles de inmediato. De hecho, no me extrañaría que estuvieran sacados tal cual de las películas. Mención especial merece el sonido característico del "pulse rifle" (el rifle de asalto de los marines coloniales que vemos en Aliens: El Regreso). La música no está mal en absoluto, con temas que aportan una perfecta ambientación, pero queda tal vez eclipsada por los efectos de sonido que los fans de Alien reconocerán nada más empezar a moverse y que resultan, repito, excelentes.

Alien Trilogy es, así, muy jugable y absorbente. Engancha no sólo por su fidelidad a la trilogía sino por su fácil manejo, la variedad de armas y enemigos (con el pixelado propio de la época, supongo, pero muy bien realizados todos) y el impecable diseño de niveles: las bodegas, las cámaras de criogenización, las prisiones de Alien 3 y un largo etcétera, agrupados todos ellos en (¡sorpresa!) 3 zonas, y que aportan cada uno su granito de arena, su parte de encanto para que te metas totalmente en la piel de la teniente Ripley.

Está claro que no faltarán los pobres huéspedes humanos colgando de las paredes con uno de estos bichos gestándose en su interior (y sí, lo habéis adivinado, lo mejor es evitarles sufrimientos o será peor para nosotros), ni falta el repugnante Alien recién salido del huevo que se te sube a la cara y, efectivamente, estás muerto. Ni los perros-alien, ni el clásico alien negro y rapidísimo que se oculta en las sombras y que no veremos casi hasta que nos cae encima. Pero la estrella de la fiesta es, cómo no, la reina, o más concretamente las 3 reinas a las que tendremos que liquidar si queremos terminarnos el juego.



Creo que no hay mucho más que decir, porque el estilo de los fps con sprites de la época lo conocemos más o menos todos. Pero estamos ante uno de los más interesantes y logrados, especialmente si tenemos en cuenta la escasez de buenos juegos basados en películas. Alien Trilogy es el ejemplo perfecto de cómo hacer un juego con una mecánica sencilla pero meticulosamente fiel a la obra en la que se basa. Y lo mejor es que no es caro en absoluto. El mío, japonés precintado, lo conseguí por unos 5 euros hace menos de un año.

CARLOS J. OLIVEROS

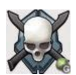


Halo: Reach

Año 2552. La humanidad se enfrenta a la mayor flota Covenant jamás vista y para hacerle frente la UNSC contará con la ayuda del Equipo Noble, un grupo de seis Spartans cuyo principal objetivo será frenar esta invasión, pues Reach es el centro neurálgico de la UNSC y el hogar de los Spartans. Nuestro personaje, Noble Seis, llega al equipo supliendo una baja y no nos será fácil ganarnos el respeto de nuestros compañeros, por lo que deberemos colaborar con ellos y cumplir el objetivo de la misión.

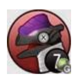
Así comienza Halo: Reach, la precuela de la saga cuyo final ya conocen los fans y que además, es el comienzo de Halo: Combat Evolved y de la aventura del Jefe Maestro.

Gracias a logros360.com, os enseñamos los logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.


Monumento a tus pecados Puntos: 150
Completa todas las misiones de Campaña en Legendaria en solitario.


Haz que llovizne Puntos: 10
Compra cualquier objeto en el arsenal.


Veo que te gusta el .45 Puntos: 10
Mata a 10 enemigos en una partida de Tiroteo o de Campaña con la pistola M6G.


Limpieza total Puntos: 5
Mata a 7 Moa durante la segunda misión de la Campaña.


Solo es el comienzo Puntos: 10
Completa la segunda misión en Normal o superior.


Trueque Puntos: 10
Cambia armas con un aliado de la IA en Campaña.

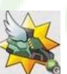

El protocolo aconseja actuar Puntos: 10
Completa la tercera misión en Normal o superior.

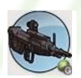

Necesito un arma Puntos: 10
Completa la cuarta misión en Normal o superior.


A la guerra Puntos: 10
Completa la quinta misión en Normal o superior.


Los dioses deben ser fuertes Puntos: 125
Supera la Campaña en dificultad Legendaria.


Doctor, doctor Puntos: 5
Usa un botiquín para recuperarte después de sufrir daños corporales.

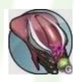

Siempre han sido más rápidos Puntos: 25
Completa la segunda misión sin pisar un vehículo.


Un arma elegante... Puntos: 10
Mata a 10 enemigos en una partida de Tiroteo o de Campaña con el DMR.


Dos cuerpos en una tumba Puntos: 25
Destruye dos vehículos a la vez con el localizador de blancos durante la tercera misión.


Una cucharada de blamita Puntos: 10
Mata a 10 enemigos en Tiroteo o Campaña con una explosión supercombinada.


Eso es una navaja Puntos: 10
Asesina a un enemigo.

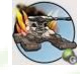

Tu herejía acabará contigo Puntos: 25
Mata al Zealot de élite antes de que escape durante la quinta misión.


Despierta, dormilón Puntos: 25
Destruye motores y escolta de la corbeta en menos de 3 min en la sexta misión, Heroica/superior.


Has volado muy bien Puntos: 10
Completa la sexta misión en Normal o superior.


A la aullante oscuridad Puntos: 10
Completa la séptima misión en Normal o superior.

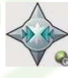

Nunca aprendí a pilotar Puntos: 10
Destruye 3 baterías antiaéreas durante la octava misión.


El tanque gana Puntos: 25
Completa la novena misión en Legendaria con el Scorpion intacto.


Ésta no es tu tumba... Puntos: 10
Completa la novena misión en Normal o superior.


Acaba conmigo... de un disparo Puntos: 10
Completa la décima misión en Normal o superior.

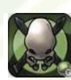

El soldado que necesitábamos Puntos: 25
Supera la Campaña en dificultad Normal.


Vuela conmigo cuando quieras Puntos: 5
Deja que un compañero reaparezca en ti 5 veces en una partida de Invasión en Matchmaking.


Sí, sensei Puntos: 10
Consigue una medalla por primer golpe en Matchmaking.



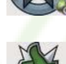
Ataque de puntos Puntos: 10
Consigue 15.000 puntos en Tiroteo con ataque de puntos en Matchmaking.


Juego, set, partido Puntos: 25
Completa una tanda de Tiroteo en Legendaria sin morir.



Ha sido glorioso Puntos: 25
Consigue 200.000 puntos en una partida de Tiroteo en cualquier mapa.


Una solución de almacenamiento Puntos: 5
Usa el explorador de archivos para cargar un archivo en tus Archivos compartidos.


Buen archivo, colega Puntos: 5
Recomienda un archivo a alguien.


Es un honor Puntos: 25
Alcanza el rango de capitán en la UNSC.


Haz que llueva Puntos: 10
Compra un objeto en el arsenal que necesite el rango de teniente coronel.

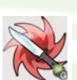
Qué suerte tengo Puntos: 25
Consigue un triple abatido desde una mochila cohete en Campaña, Tiroteo o Matchmaking.

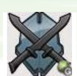

El principio de algo Puntos: 15
Alcanza el rango de cabo en la UNSC.

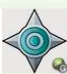


Polvo y ecos Puntos: 10
Completa la octava misión en Normal o superior.


Banshee rápidos y a baja altura Puntos: 25
Secuestra un Banshee durante la campaña de Reach.


Si escucharan mis ruegos Puntos: 25
Ejecuta el asesinato de un élite para sobrevivir a una caída fatal.

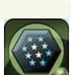

La gente necesita héroes... Puntos: 50
Supera la Campaña en dificultad Heroica.


¿Qué es una racha asesina? Puntos: 5
Consigue una racha asesina en una partida multijugador Matchmaking.


¡Derrotado! Puntos: 10
Gana una partida de Invasión en la primera fase.



Navaja en un tiroteo Puntos: 5
Mata como élite a 5 jugadores Spartan en Matchmaking.

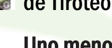

Control de masas Puntos: 10
Consigue una medalla por lluvia de muertos en Tiroteo.



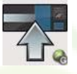
Pirómano Puntos: 10
Consigue 50.000 puntos en una partida de Tiroteo en cualquier mapa.



Que me quemo Puntos: 75
Consigue 1.000.000 de puntos en una partida de Tiroteo en cualquier mapa.


Uno menos, quedan 51 Puntos: 10
Completa un desafío semanal.


Nuevo contendiente Puntos: 10
Completa todos los desafíos diarios de un determinado día.


Déjame mejorarte Puntos: 10
Avanza una condecoración a Plata.

3 combates de Pressing Catch

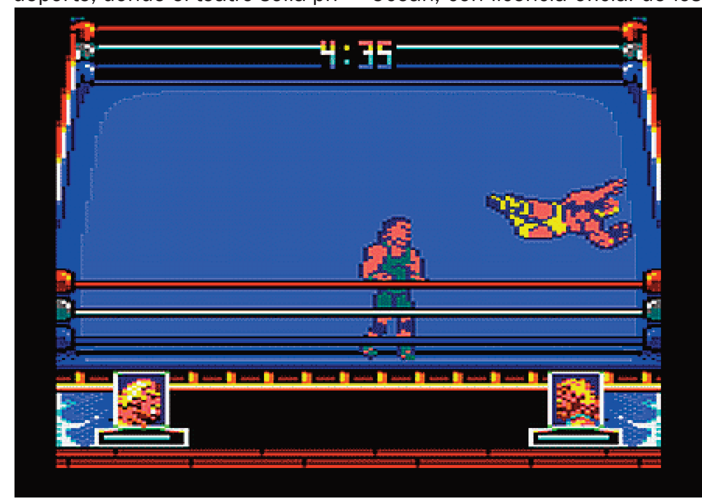


Telecinco, Mama-Chicho y Jesus Gil y Gil

Podríamos citar un buen puñado de videojuegos que abordan la temática de la lucha libre, sobre todo si abarcamos la dilatada historia del videojuego; sin embargo, si acotamos la búsqueda a la época de los sistemas de 8/16 bits y a los salones recreativos, el subconjunto de ostias, sillitas eléctricas y posturitas en el ring se encogería bastante. Yo, personalmente, me voy a quedar con tres títulos. Enchufa Tele 5 en su buena época, plagada de Mama Chichos, Ay qué calor y Jesús Gil en el jacuzzi, y ponte cómodo

El primero, el WWF Wrestlemania de Ocean para ordenadores de 8 y 16 bits. El segundo, la espectacular recreativa de Technos, WWF Wrestlefest y su genial Todos contra Todos. El tercero, la aportación de Capcom que mezclaba la lucha libre con los uno contra uno: Saturday Night lam Masters. Quizás sea un buen momento para recordar una de las frases preferidas del añorado Héctor del Mar: "Por favor, no intentéis esto en casa. Y si lo intentáis, grabadlo".

Antes he mencionado la época dorada de Tele 5. En su variada, selecta y exhuberante programación, sobresalía un programa de lucha libre, conocido como Pressing Catch, el cual dio paso a una buena cantidad de videojuegos basados en este noble deporte, donde el teatro solía primar por encima de todo. El primero que recuerdo es el WWF Wrestlemania para 8 y 16 bits de Ocean, con licencia oficial de los

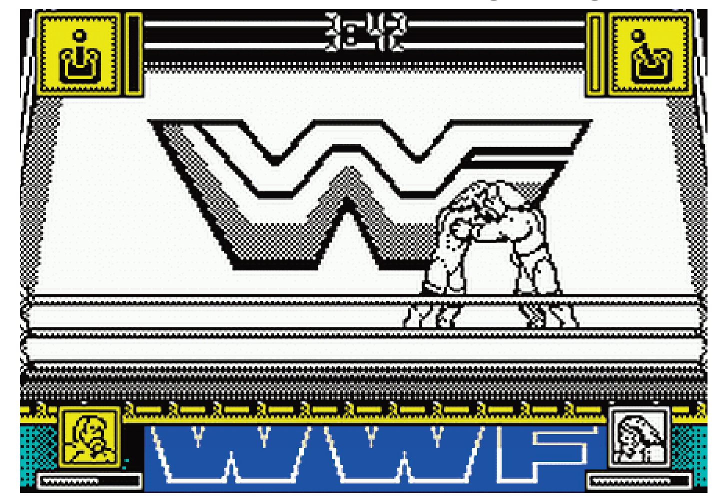


Hulk Hogan y compañía, lanzado en 1991.

Fue uno de los últimos bombazos que salieron para los ordenadores de 8 bits, alcanzando un buen nivel en general; muchos éramos los que, en aquellos tiempos, demandábamos la aparición de los luchadores en nuestros computadores. Ocean cumplió nuestros deseos, al igual que hizo con Bart Simpson, y de manera similar a Image Works con las Tortugas Ninja. Nos encontramos en una época en la que resultaba impagable jugar con nuestros ídolos de la infancia. En concreto, el programa nos dejaba elegir entre Hulk Hogan, El Último Guerrero y el British Bulldog, convirtiéndolos en los “buenos” de la fiesta.



Al otro lado del ring, contrincantes tan fieros como El Hombre del Millón de Dólares, el egocéntrico Mr. Perfecto o el temible Sargento Slaughter. Curioso resultaba que en la previa de cada combate, el juego nos dejaba elegir una frase con la que picar al rival, el cual nos contestaba. No influía en la lucha posterior, pero oye, tenía su encanto. El juego, como one-vs-one, tampoco era ninguna maravilla, pero lo importante era, como siempre, el interior.



La licencia oficial de lucha libre WWF también saltó a las recreativas en varias ocasiones. En 1989 se lanzó Superstars y en 1991 Wrestlefest, las dos por parte de Technos, los creadores de otras máquinas en las que lanzar cachetás, como el recordado Double Dragon. Sin lugar a dudas, fue Wrestlefest la que más éxito cosechó, en mayor medida gracias a su modo de Royal Rumble, donde se jugaba un todos contra todos en el ring y podían participar cuatro personas a la vez.

Resultaban míticas aquellas partidas en los recreativos de mi barrio, en la calle Soledad. Machacar botones cuando estas bestias humanas se acariciaban mutuamente los cuellos, balancearse en las cuerdas y tumbar al enemigo, atrapar al luchador mientras nuestro colega le cosía a patadas...

Se hacía familiar ver aquella nube de gente arremolinada alrededor de la máquina. Una de las recreativas más recordadas de mi niñez, de las que la gente lo pasaba igual de bien ya fuera jugando o presenciando los combates, jaleando al colega u hostigando al pringao de turno. Otros tiempos...

Un par de años más tarde, Capcom decide lanzarse al ring con Saturday Night Slam Masters



Hulk Hogan, El Último Guerrero o British Bulldog. Al otro lado del ring, contrincantes tan fieros como El Hombre del Millón de Dólares, el egocéntico Mr. Perfecto o el temible Sargento Slaughter

o Muscle Bomber, tanto monta. La compañía japonesa fundó la Capcom Wrestling Association (CWA) para hacerle la competencia a la liga en que jugaban los "profesionales" de la WWF. Para dotar de absoluta personalidad a su particular competición, encargó mandó al maestro japonés Tetsuo Hara –autor de mangas de éxito como el Puño de la Estrella del Norte- el diseño de los peculiares personajes que participaban en el torneo.

Los protagonistas eran de lo más variopinto. Biff y Gunloc estaban cortados por el mismo patrón, aunque el primero fuera ruso y le pegara al vodka, y el segundo, americano, tuviera un parentesco lejano con el inefable Guile de Street Fighter II. Otros luchadores estaban inspirados en wrestlers reales, como Oni (el Gran Muta japonés) o el Stingray, clavadito al mejicano Lizmark junior (el Misterioso), el cual combate actualmente en el Pressing Catch.

Slam Masters seguía, en principio, la dinámica habitual de estos juegos: nuestro objetivo era hostigar al contrario a lo largo y ancho del cuadrilátero con puñetazos, patadas y agarres de todo tipo hasta gastarle la energía y hacerle una cuenta válida o pin-up para descalificarle; sin embargo, Capcom añadió una variante, importada directamente de la saga Street Fighter. Y es que cada personaje poseía dos técnicas especiales, que se ejecutaban mediante ciertas combinaciones de botones.

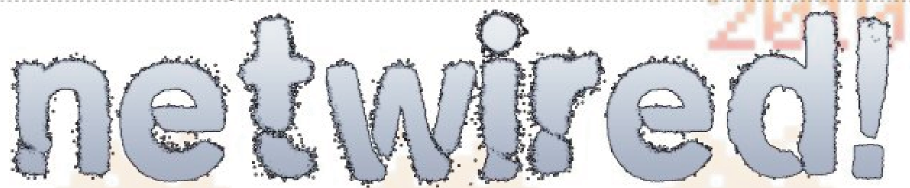
Las conversiones a consola no se hicieron esperar, y las dos máquinas de 16 bits de Sega y Nintendo tuvieron su propia versión, alcanzando un nivel notable de calidad. Mientras que en Megadrive se podía jugar un curioso Death Match, muy al estilo del modo de juego estrella del World Heroes de SNK, en Super Nintendo la estrella era el Royal Rumble: cuatro jugadores vía multitap, adicción asegurada y cientos de partidas con los colegas.

Capcom llegó a publicar una secuela del juego, llamada Ring of Destruction. Manteniendo la plantilla de personajes base y con algunas incorporaciones, cambió el esquema de juego para convertirlo en un One-Vs-One de toda la vida. Bajo mi punto de vista, esta modificación jugable bajó muchos enteros la calidad del arcade, produciéndose un juego bastante mediocre dentro de su género.

Hasta aquí mi particular análisis de videojuegos relacionados con la lucha libre. Como todos sabréis, esta temática ha dado mucho de sí en la dilatada historia del videojuego, y cada generación de consolas ha venido siempre acompañada con alguna que otra entrega relacionada con la WWF y derivadas. Vaya, cuánto le debemos a aquellos impresionantes comentarios de Héctor del Mar, el que nos hizo descubrir a personajes inolvidables como aquel Enterrador y su amigo Pablito Terrores...

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA

AreaUrbana presenta:



22, 23 y 24 de Octubre
Plaza de Toros de La Flecha
ARROYO DE LA ENCOMIENDA
VALLADOLID

www.netwired.es
--- PARTY INFORMÁTICA ---
-- 300 PARTICIPANTES --
100 MB DE 
Precio: 25€

TORNEOS
- CS/Call Of Duty
- Fifa/PES
- Super Street Fighter/Tekken
- Trackmania/ Blur
- Quake 3/ Warcraft3/ Guitar Hero 5

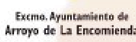
CONCURSOS
- Friki Sapiens
- Modding
- Fotografia / F2D
- Retoque Fotografico
- Hack-It
- Subtitulado/ Doblaje
- Y alguno más (Web)

ZONA EXTERNA
- Zona WI-FI
- VideoConsolas
- Stands

CONFERENCIAS TALLERES
- Gastronomía
- Robótica
- Astronomía
- Videojuegos

Patrocinan:







Colaboran:






























Prensa: 


Hechos que no perdonamos a SEGA



SEGA Enterprises, Ltd nació en Estados Unidos en el año 1965 como unión de varias empresas (Service Games y Rosen Enterprises, Ltd) que importaban productos de arte y máquinas recreativas desde Japón. Pero su paso por los videojuegos no sería hasta el año 1980, cuando empieza a licenciar sus propios juegos para recreativas. Hasta 1984 no lanzó su primera "consola", la denominada Mark III. Desde entonces ya muchos de nosotros conocemos la historia de la empresa, llena de altibajos a lo largo de los años, situándose ahora mismo, como una compañía de futuro incierto y menos valorada de lo que lo fue en sus inicios

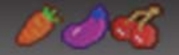
Nosotros hemos querido rendir un homenaje y, sobre todo, destacar ciertos errores en la estrategia llevada por la firma a lo largo de su andadura. Muchas tienen que ver con los aparatos que nos ha brindado y otras referentes a sus juegos, mascotas, lanzamientos, estrategias de marketing, etc.

Lanzar tarde al mercado el Mega-CD

Nos situamos en Japón, corría el 1991 y SEGA no podía quedarse cruzada de brazos en la lucha de Mega Drive (o Sega Genesis, como queráis) frente a PC Engine con sus CDs. Sin embargo, a pesar de ser una apuesta bastante complicada, la compañía optó por añadirle un lector de discos ópticos, llamado Mega-CD, que se instalaba en la consola de 16 bits para mejorar algunos aspectos de la consola original: la velocidad, el sistema gráfico, el sonido, y que a su vez era capaz de reproducir música o pistas de karaoke. A pesar de vender seis millones de unidades, no tocó el éxito que SEGA aguardaba en el país nipón. Podríamos decir que los principales errores del Mega-CD fueron dos. Uno; es que se lanzó tarde al mercado, puesto que ya estaba dominado por PC Engine, cosa que no afectó a Mega Drive en sus ventas. Y el segundo y no menos importante, es que la campaña de publicidad trató el Mega-CD como una consola y no como lo que era: un periférico, un hardware adicional para Mega Drive. De hecho, esa campaña de apoyo para el lanzamiento de este aparato fue tan exagerada que se cubrió con los beneficios que Sonic 2 había dejado en Europa y América, acción que dejó a los departamentos de desarrollo en la ruina.

¿32X? ¿Qué es eso?

Unos años más tarde, en 1994, cuando SEGA buscaba otros modos de hacerse con el





mercado, apareció Sega 32X: otro addon -un periférico adicional- para Sega Mega Drive que permitía una potencia gráfica mayor. De hecho, Mega Drive que hasta el momento era una consola de 16 bits pasaba directamente a ser un aparato de entretenimiento con mayor capacidad adelantándose casi a la siguiente generación, la de 32 bits. El problema de SEGA no fue sacar el dichoso aparato. La cuestión era que no fue capaz de exprimirlo al máximo y dándole un número muy bajo de juegos en el mercado. Además, Nintendo por su parte, que en ese momento contaba la hegemonía en el negocio, introducía chips en sus cartuchos para Super Nintendo (Super NES, Super Famicom) que les permitía conseguir esa potencia gráfica que se había puesto de moda ya por aquel entonces: mover polígonos 3D.

Por otro lado, la compañía puso en conocimiento de los clientes que con el Sega 32X y Sega Mega CD, Mega Drive sería similar a Sega Saturn (otro de los proyectos paralelos de la empresa), lo que hizo que muchos consumidores esperaran a los lanzamientos de siguiente generación para adquirir la consola de quinta generación.

El chip gráfico de Sega Saturn

Sega 32X no dominaba al 100% “eso de los polígonos” en una época en la que los juegos 3D empezaban a triunfar en los salones recreativos, y para solventarlo la compañía japonesa decidió lanzar una nueva videoconsola, Sega Saturn, que curiosamente tendría mayores capacidades gráficas para los juegos en 2D que en 3D. Sony, por su parte, se decantó por la opción contraria y dotó de una mayor potencia para mover polígonos a su PlayStation.

Otros factores como el rápido abandono de los periféricos que SEGA había vendido como “consolas”, Mega CD y Sega 32X, y que Nintendo estaba intentando mantener la cuota de Super Nintendo mientras experimentaba con Virtua Boy, le tendieron una alfombra roja a Sony para pasar y arrasar con su PlayStation sin encontrar una férrea competencia en el mercado.

Parece sorprendente que una compañía que se dedicaba a

Las capacidades de la PlayStation para manejar gráficos 3D eran superiores a las de la Saturn y esto no tardó en materializarse en las ventas





crear juegos y hardware de recreativas no supiese hacia donde iba a encaminarse el mercado de videojuegos domésticos. Así que, nos vamos a molestar en decir que esta estrategia tampoco estuvo demasiado acertada.

La muerte de Segata Sanshiro

Segata Sanshiro fue un héroe que todos los japoneses amaban y que, a pesar de no llegar a Europa ni América, el paso de los años ha hecho que se convierta en un mito, una de las mejores creaciones del agresivo departamento de marketing de SEGA gracias al cual Sega Saturn se matuvo viva en el mercado japonés.

Con la información que tenemos en el artículo redactado por Jimmy sobre el peculiar karateka, Segata Sanshiro nació de la mente de determinados creativos para incrementar las ventas de Sega Saturn elaborándose numerosos spots publicitarios. El balance inicial fue positivo, porque, efectivamente, las ventas de la 32 bits se mantuvieron en Japón; sin embargo, en el resto del mundo descendían a un nivel muy rápido.

Como ya sabéis, Segata muere para salvar a SEGA de un misil lanzado por un empresario de Sony contra la cúpula de directivos y así acabar definitivamente con la empresa nipona que estaba en proyecto de lanzar al mercado la Dreamcast. Gracias a la acción de Segata, el misil es desviado a la estratosfera donde explota llevándose por delante la vida del héroe de SEGA. Una muerte que nunca perdonaremos, eso está asegurado. Aunque como hemos dicho en el apartado anterior, nada tuvo que hacer con el gigante de PlayStation que condicionó su muerte. Una pena más a mi lista particular.

El día que decidió la muerte de Dreamcast

Dreamcast era un sistema de recreo que lo tenía todo para triunfar, y cuando digo todo, es todo: cuatro puertos para mandos, modo online, memory cards (Visual Memory) por las que merecía pagar el precio que valían y con varias aplicaciones, buenos juegos, el sello SEGA y sus exclusividades... Pero lo que realmente mató a Dreamcast fue que se podía piratear sin perder la garantía de la consola. Los GD-roms (el disco óptico desarrollado para Dreamcast) fueron un fiasco, y con cd del “Utopía” cargabas copias sin chip y y más tarde casi todas eran “selfboot“.

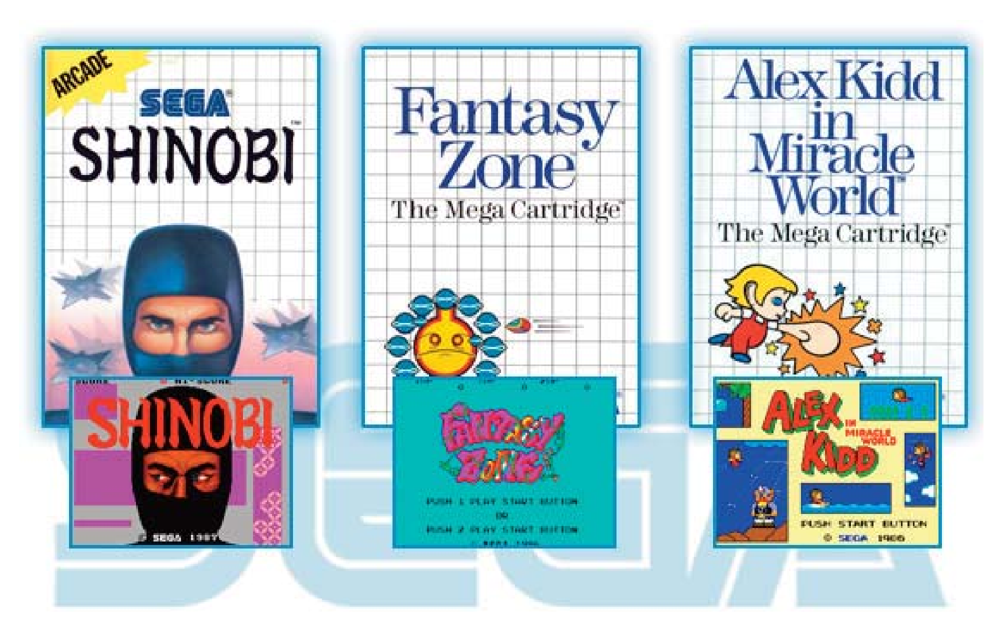
Por otra parte, en PlayStation para piratear, por lo general había que poner un chip, y con ese chip se corrió el rumor que estropeaba la consola y hacía que ésta perdiese la garantía. Como con Dreamcast esto no ocurría, las ventas de los juegos cayeron. Este hecho propició que juegos en estado avanzado dejaran de desarrollarse, se cancelaran o salieran para otras plataformas del mercado. Incluso algún videojuego finalizado no se llegó a publicar.

Quizá, una solución hubiera sido que SEGA debiera haber protegido mejor a su consola, y justo en el momento que se confirmó el cese en la fabricación de Dreamcast las ventas de ésta aumentaron. Todo el mundo quería hacerse con una Dreamcast para jugar gratis, y su scene sigue viva a día de hoy... Lástima, Dreamcast. Eso es lo que siento, lástima. Tú que lo tenías todo...

Que no desarrolle un remake de Shinobi, Fantasy Zone y Alex Kidd

No sé si la compañía lo habrá sopesado o no, pero la verdad es





que a muchos de nosotros nos gustaría ver títulos clásicos adaptados a los nuevos tiempos como las que ya he citado para no quedarlos atrapados en los 8 y 16 bits. Que hoy en día es posible todo, sólo tienes que ver la cantidad de secuelas y pocas franquicias nuevas que salen cada año. Hay que reciclar los videojuegos de vez en cuando, como el papel.

Shinobi, aunque la hemos visto en 3D en PlayStation 2, muchos de los aficionados no se contentan con esa única incursión en las nuevas generaciones de consolas. Por mi parte, se me están ocurriendo ideas buenísimas: un juego de acción en tercera persona, un juego en 3D pero con vista de scroll lateral (rollo New Super Mario Bros.), un sandbox donde tus habilidades suban de nivel, un...

Y otro clasicazo es Fantasy Zone que no ha tenido remake, aunque sí secuelas aparte de estar incluído en algún que otro recopilatorio de juegos. Y la verdad, y siendo realista, sería el juego más complicado de adaptar a los tiempos que corren. Justamente por ser un shoot 'em up con scroll lateral (shmup), que hoy en día, se ven pocos o ningunos. Eso sí, la indiscutible marca de la casa la sigue teniendo. ¿Necesitamos algo más?

Diréis que no os gustaría ver un Alex Kidd in Miracle World en alta definición, claro. Ya. Eso sería la hostia, además, conservando el sistema clásico de control y el "piedra, papel, tijera" para combatir contra los enemigos finales de cada nivel. Aparte, por supuesto, de tener todos los objetos que podías comprar para pasar los niveles del juego y alguno extra, ya puestos a pedir… Yo ya estoy viendo a Alex Kidd comiendo onigiri en la pantalla principal del título.

Que se olvide de genios como Yuji Naka y Yu Suzuki

Dos genios como la copa de un pino, que fueron durante una época el baluarte exclusivo de SEGA. Que fueron capaces de hacer frente a La Gran N una larga temporada y a las nuevas competidoras que lanzaba Sony en los últimos años de vida del hardware de la firma con sede en Tokio.

Sí. Yuji Naka es padre de Sonic. Por ahí estará, haciendo algo de vez en cuando, imagino. Fue el encargado de las sagas originales de Sonic, así como también las lanzadas para Dreamcast (Sonic Adventure y Sonic Adventure 2) entre otras tantas. Aparte de esto también ha estado al frente con series como Phantasy Star, Nights o Burning Rangers. Después de esto, consiguió que trabajadores del Sonic Team (estudio secundario de la empresa) se unieran a él para fundar Prope,

estudio privado del cual SEGA tiene derechos preferentes de publicación. Fruto de esta unión se han presentado algunas cosillas como Nights: Journey of Dreams, Let's tap, Let's catch, Ivy the kiwi? y aplicaciones varias así como juegos para el iPhone.

Por otro lado está Yu Suzuki. Para el que no lo recuerde, hizo algunas grandes sagas como Hang-On, Out Run, After Burner II, Virtua Fighter, Daytona USA, Virtua Cop y, amén de crear una de las mejores series de Dreamcast, Shenmue. Tras la muerte de Dreamcast numerosos rumores han llegado de este personaje. El más conocido es que se había retirado del mundo de los videojuegos por completo, pero más tarde, en 2009, se confirmó que pertenecía como director de diseño e investigación de un nuevo estudio de la compañía, AM Plus. En 2010 se afirmó que estaría en el E3 2010, presentando un juego adaptado para PlayStation 3 que había sido cancelado en el pasado; nada de esto se confirmó cuando llegó la popular feria de videojuegos.

¿Por qué no tenemos nuevas secuelas Space Channel 5, Chu-Chu Rocket!, Jet Set Radio y otros grandes juegos?

Magníficas series de videojuegos que se publicaron en las últimas consolas, véase Dreamcast o Saturn, y que hoy en día están muertas o extintas. De las que esperamos ver alguna continuación aunque, por ahora, con pocas ilusiones.

Space Channel 5 que junto a la segunda parte, con los nuevos periféricos de juego de hoy, sería más que envidiable poder jugar, la verdad. Convirtiéndose en un juego que podría desbancar a otras mierdas de baile y juegos musicales que podemos ver por ahí. Yo creo, que hoy en día, es una apuesta muy acertada.

ChuChu Rocket! es uno de los juegos puzles más famosos de los últimos quince años, y alzándose entre los mejores de la historia del que tampoco nos ha llegado continuación ninguna salvo la pequeña versión de Game Boy Advance. Además, marcó un antes y un después con su modo online, cosa que ahora está de novedad. ¡Tenemos que rescatarlo!

Y quizás, el juego que más duela a los fans, Jet Set Radio. Un juego, bueno, una obra maestra, qué cojones. Divertido y entretenido a rabiar, que pocos juegos parecidos a éste se han hecho. Su secuela para XBox supo a poco a los jugadores, al igual que la versión de Game Boy Advance. ¿Qué daríamos por hacer un graffiti con los controles gestuales que tenemos en el mercado ahora mismo?

Por último, con "otros grandes juegos" me refiero a títulos des-



aparecidos desde hace más de cinco años de la talla de Skies of Arcadia (el remake de Gamecube ni cuenta) y si me apuras, te puedo decir Headhunter, Ecco The Dolphin, Last Bronx, Fighting Vipers, Panzer Dragoon...

Explotar a Sonic malamente

Sonic & SEGA All-Stars Racing, Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos, Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra, Sonic y los Anillos Secretos, Sonic Unleashed, Sonic y el Caballero Negro entre otros tantos que hacen perder la fe en Sonic y en sus juegos. De esta manera y con estos juegos, parece ser que SEGA todavía no entiende que todos los últimos títulos que ha comercializado de su mascota son, sin excepción ninguna, una puta basura de dudable calidad y que no están a la altura de los clásicos o la serie Sonic Adventure. Pues parece ser que no, que no lo entienden... Habrá que recordárselo.

De hecho, la única empresa que se ha encargado de hacer algo eficiente por el erizo azul ha sido Nintendo (más bien Hal Laboratories), incluyéndolo en el plantel de Super Smash Bros. Brawl como personaje seleccionable. Además de recrear fielmente el nivel de Green Hill Zone y numerosos objetos de la serie clásica así como lo mejor de los juegos más modernos, el personaje de Shadow que hace de ayudante en el juego de Nintendo para Wii.

Por el contrario, tenemos que decir que Nintendo también ha explotado a Mario hasta la saciedad, eso sí, pero no sin antes asegurarse de que todos los juegos en los que apareciera el carismático fontanero fueran buenos o con un control de calidad que no hiciera vomitar sobre sus juegos. Esperemos que recapacite, que más vale tarde que nunca.

Dejar de fabricar consolas

A pesar de permitir a terceras compañías como Tec Toy la fabricación de versiones de consolas clásicas como Master System o Megadrive; desde Dreamcast, no ha vendido ninguna consola de generaciones posteriores. En la actualidad, desarrolla, distribuye y publica software para diferentes plataformas y el único hardware que distribuye son máquinas recreativas junto a su subsidiaria Sammy, formando SEGA-Sammy Holdings en la que SEGA distribuye recreativas de videojuegos y Sammy se encarga de pachinko, el popular juego japonés. Ya no es una empresa de referencia con la magnitud que lo era en antaño en el sector de los videojuegos. Sin embargo, aún sigue sacando, muy de vez en cuando (todo sea dicho), algún juego al mercado que merece la pena jugar y comprar. Aunque eso no hace que la felicidad dentro de nuestros corazones recobre la esperanza de ver hardware de la mano de la compañía en generaciones siguientes. Ains, qué sufrimiento el mío, lectores. ¡Qué sufrimiento!

Opinión personal

Considero que SEGA es y ha sido una gran compañía en el sector, con variaciones muy drásticas en su negocio. Sin embargo, siempre hay que tenerla en cuenta y saber que está presente. En este momento, a pesar de su futuro incierto, todavía quiero darle otra oportunidad ante un posible cambio en las maniobras venideras para que a los aficionados de la empresa del erizo azul nos haga recobrar la esperanza e ilusión de antaño cada vez que anuncia un nuevo juego o se habla de ella en los medios. Quizá los tiempos hayan cambiado y SEGA no haya sabido jugar con esa alteración en el mundo de los videojuegos. Ante todo, hay que tener calma y saber que cosas peores pueden ocurrir en la industria del ocio multimedia.

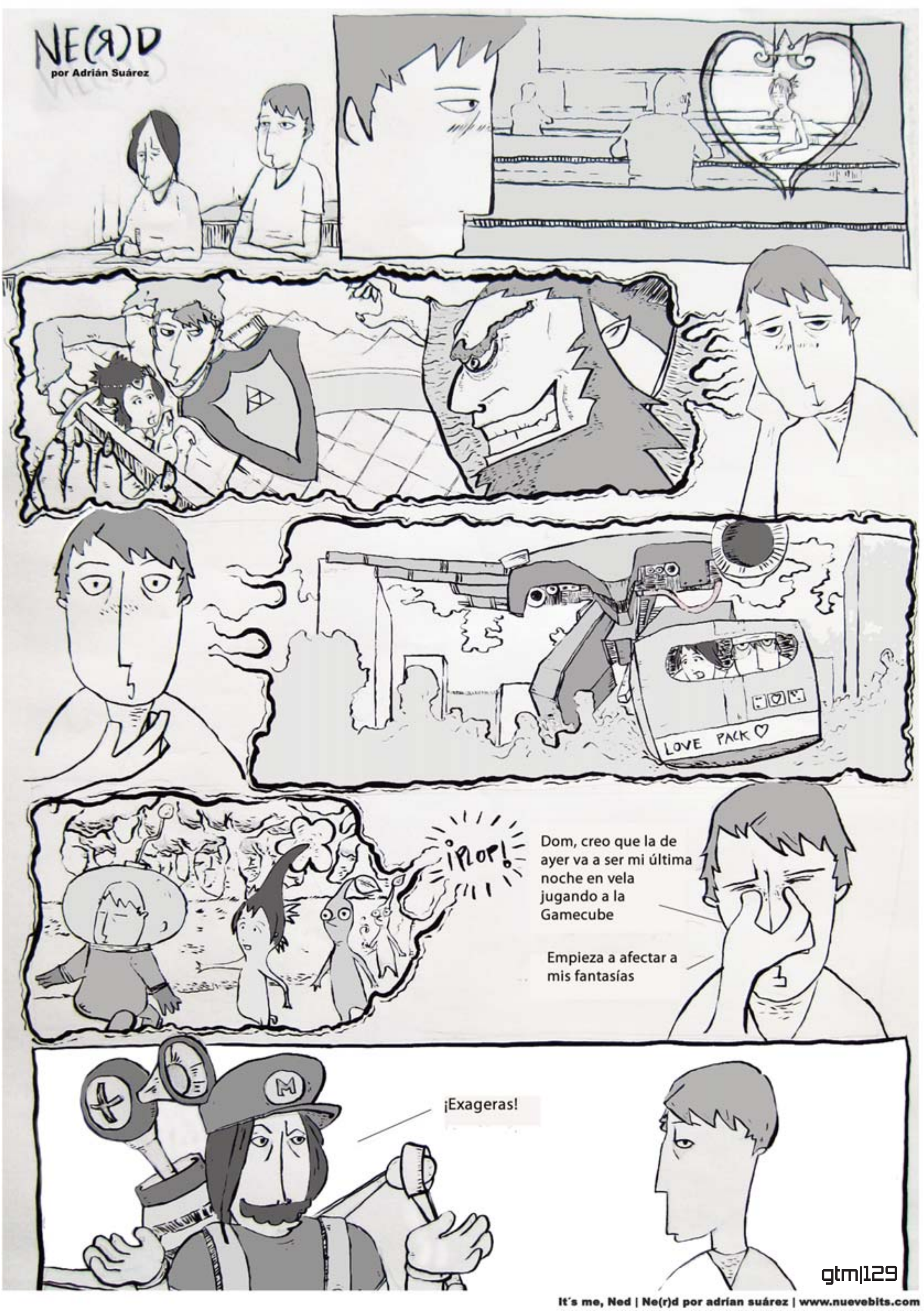
Poco tengo que argumentar ya en este tema. Pero antes de ello quiero lanzar una cuestión a los lectores: Y vosotros, ¿qué no le perdonáis a Sega?

(Agradecimientos a Jimmy por aguantar todas mis dudas sobre el artículo y dedicar el artículo, con cariño, a The Punisher, para que podamos recordar tiempos mejores)

A estas alturas resulta complicado entender como SEGA no hace remakes de aquellas grandes sagas que un día la consagraron. Shinobi, Phantasy Star o un remake de Alex Kid in Mircale World es algo que cualquier fan compraría gustoso

texto: mischievous_boy cedido por www.pixfans.com


GTM
GAMES
TRIBUNE
MAGAZINE


NE(R)D
por Adrián Suárez
LOVE PACK ♡
¡PLOP!
Dom, creo que la de ayer va a ser mi última noche en vela jugando a la Gamecube
Empieza a afectar a mis fantasías
¡Exageras!

Desinformación y manipulación





Hemos escuchado desde hace bastante tiempo la misma cantinela sobre los videojuegos: te vuelven loco, te absorben el cerebro, son todos muy violentos, deberían prohibirlos… ¿Qué hay de verdad en ello?

Habiendo de un modo u otro, afrontado la primera década del siglo XXI, podemos decir sin temor a equivocarnos que el "futuro" de ciencia ficción que hace años leíamos en novelas o veíamos en series o películas cada vez está más cerca de convertirse en realidad. Para muestra, la evolución de una de las industrias que más han crecido durante los últimos años, la industria del videojuego.

La diversión y el entretenimiento que nos ofrece un videojuego de hoy día no es el mismo, al fin y al cabo, que nos ofrecía un puñado de píxeles el siglo pasado, para bien o para mal. El ser humano lleva evolucionando miles de años, y con él, todos los artilugios que ha desarrollado con el fin de mejorar la calidad de vida de los individuos. A la hora de comer, por ejemplo, no cortamos la carne con piedras afiladas; y a la hora de dormir, no nos recostamos sobre un puñado de barro y hojas.

La realidad es esa. Llevamos miles de años evolucionando, y con nosotros, nuestras creaciones. Y lo cierto es que la evolución no se puede detener.

Hace treinta años, jugábamos a matar setas carnívoras aplastándolas de un salto sobre la cabeza, y a meternos en tuberías verdes de las que de vez en cuando salía una planta carnívora de colores. Además, nuestro héroe protagonista era un cúmulo de cuadrados de tres colores en el mejor de los casos. Hoy, jugamos a ser pilotos de Fórmula 1, soldados de operaciones especiales, androides salvadores de la humanidad, piratas, magos, supervivientes de una catástrofe nuclear o de un virus que convierte al resto de la población en infectados, vaqueros, o incluso muñecos de una famosa marca de juguetes.

Pero no se trata ni del ayer ni del hoy. Está claro que esta industria sigue evolucionando a pasos agigantados, como ya lo intentara con el Virtual Boy la compañía nipona Nintendo allá por los últimos años del siglo pasado, y sin éxito. Pero hoy día, con el Eye Toy de la pasada generación, con el de la presente, con el Wii Mote, con el nuevo control con sensor de movimientos de la consola de Sony, con el Kinect de Microsoft, con el nuevo servicio OnLive que supuso un gran anuncio hace ya un año… la industria del videojuego sigue evolucionando a pasos agigantados, y creciendo como ninguna.

Max Level es un medio de información más. Un medio periodístico y qeu busca informar sobre unos temas más concretos que otros. Pero sobre todo busca la noticia. Objetiva

Bueno, reconduzcamos a la senda establecida. Porque hoy no venía a hablaros de lo que la industria evolucione o deje de evolucionar… para eso, ya están mis compañeros publicando como

cada día, las últimas noticias no solo de los videojuegos, sino de todo el mundo de la tecnología. Hoy, queríamos destapar desde MaxLevel.es, algunas de las grandes mentiras de los videojuegos en los medios.

Vamos a destapar algunas mentiras que se publican en los medios. Y diréis, ¿qué tiene que ver la evolución de los videojuegos, o simplemente, la evolución, el desarrollo, el progreso, el crecimiento, con los medios?

Lo cierto es que ML es un medio de información más, un medio periodístico, un medio que informa sobre temas más concretos que otros, y un medio en el que queremos tener siempre presentes la imparcialidad y la objetividad para dar siempre a conocer la verdad. La noticia.

Pero al parecer hay otros medios periodísticos que no quieren ofrecer siempre la verdad, quieren manipular datos, incluso lo hacen. Quieren desestabilizar, ofrecen mentiras que se toman a posteriori por verdad, ofrecen engaños y datos manipulados, palabras que hacen que cunda un pánico innecesario, palabras que desatan una locura colectiva totalmente irreal.

¿Con qué fin? Nunca lo sabremos. Tal vez es que se estén dando cuenta de que todos evolucionamos, crecemos, y progresamos... y ellos no lo quieran así. No se me ocurre otra explicación lógica.

Hoy en este artículo de MaxLevel, vamos a destapar las mentiras sobre los videojuegos que ofrecen los medios de comunicación supuestamente profesionales.

Todo comenzaba ese fatídico



1 de abril del año 2000 en el que José Rabadán, más conocido como el asesino de la katana, acababa con la vida de su familia de madrugada. Los medios tardaron poco en hacerse eco del terrible suceso y algunos medios más sensacionalistas publicaron portadas en sus periódicos con la cara del homicida y a su derecha la cara de Squall, un protagonista del famoso juego de rol Final Fantasy VIII, comparando a ambos y con un titular bajo la imagen: “José emuló a su héroe”.

El horrendo crimen fue el germen que hizo que diez años después se sigan achacando a los videojuegos trastornos de personalidad o conductas violentas en los niños y en los adolescentes. Fue el germen de que a día de hoy, una década después, ciertos medios supuestamente profesionales ataquen gratuitamente a una industria aún emergente y en continuo crecimiento por tristes acontecimientos como este que solo mentes enfermas podrían relacionar con un mero entretenimiento.

Lo cierto es que los mismos medios amarillistas ocultaron muy bien su posterior error. La sentencia afirmó que el detonante de que el joven acabara con su familia fue su epilepsia. Dicha sentencia no nombra en ningún momento a los videojuegos que jugaba el autor del crimen, ni nada por el estilo. Una de las grandes mentiras de los videojuegos, creada por el amarillismo de la prensa nacional.

Este primer caso en el que los medios atribuían el crimen a los videojuegos carecía de base alguna. Pero como podríamos comprobar años después en nuestro país... no sería la primera vez que ocurriría esto.

Recordemos, por ejemplo, la polémica que se desata cada vez que se anuncia que un adolescente, -y sin la intención de andar sobre tópicos- generalmente asiático, muere de inanición por pasarse más de veinticuatro horas jugando a determinado videojuego en un cyber café. Tristemente no es la primera vez que pasa y cada vez que algo así ocurre, las voces de siempre se levantan señalando con su dedo



acusador una industria que realmente no tiene la culpa de nada.

Esa turba de intolerantes que acusan a algo que desconocen por el mero hecho del desconocimiento, de la desinformación y de la ignorancia. Realmente, ¿es el videojuego el problema? ¿O no tiene una mayor responsabilidad el dueño del local, o más aún, la víctima por crearse una adicción?

Lo lógico sería pensar algo así. Cuándo hay casos de violencia en niños y adolescentes, por ejemplo, rápidamente se vuelve a tachar a los videojuegos como el demonio. ¿No existe acaso el cine o la literatura violenta? ¿Solo hay videojuegos violentos? No me lo creo.

Ya hemos desmontado una de las grandes mentiras de los videojuegos creada por la prensa, el parricida de Murcia no acabó con la vida de su familia por culpa de un videojuego. A día de hoy mucha gente sigue pensando así, gente manipulada, ignorante. En ML hemos intentado destapar esta mentira que se puede asumir como global para muchísimos casos como este.

Hace cinco años, un niño moría jugando frente a su ordenador producto de unas estimulaciones emocionales prolongadas. No tardaron en salir los dedos acusadores

Ahora intentémoslo de nuevo con otro caso de adicción que veníamos comentando. Hace algo más de cinco años, un niño moría por jugar a videojuegos frente a la pantalla de su ordenador, debido a las estimulaciones emocionales prolongadas que causó una hemorragia en su cerebro y provocó que el crío cayera en el suelo con convulsiones. Diferentes medios como Joystiq o Eurogamer se hicieron eco de tan triste noticia y de aún más tristes declaraciones que tuvo el doctor del chaval. “El niño estaba muriendo prácticamente delante de la pantalla” dijo antes de, efectivamente, acusar a los videojuegos como culpables.

Y ahora yo me hago otra pregunta: ¿ese chaval no tenía ni padres ni tutores ni familia, que hicieran algo por evitarlo? ¿Ni siquiera el propio médico?

Haciéndose eco de esa misma noticia, el medio Joystiq cita noticias anteriores relacionadas. Ese mismo mes y año, una semana antes, unos tal y como dicen en

dicha fuente "idiotas surcoreanos" dejaban morir a su bebé de cuatro meses mientras jugaban al World of Warcraft, y tiempo después un chico acababa con la vida de sus padres.

Vamos a dejar claro una cosa, ¿realmente la culpa de esto lo tienen los videojuegos o la gente que juega a dichos videojuegos y es realmente inestable mental y emocionalmente?

El tumulto atronador de acusaciones a los videojuegos por tristes noticias como las citadas, de los parricidas, de los adictos que acaban falleciendo, y demás... señalan a la industria del reciente ocio electrónico como efectivamente el culpable de estos hechos. Quizás peque de repetirme, pero es algo importante dejar claro que decir algo así efectivamente es de ser un auténtico ignorante.

Veamos, ¿por qué iba a ser culpa de los videojuegos? ¿No será más bien culpa de los que lo juegan teniendo problemas mentales? ¿A quién en su sano juicio se le ocurre jugar un día entero seguido sin parar a algo, a quién en su sano juicio se le ocurre matar a sus padres, a quién en su sano juicio se le ocurre desatender a su hijo por jugar al WoW?

Esa atronadora voz de ignorancia vuelve a gritar entonces: "¡Pero los videojuegos son violentos!" Aquí tenemos si no una mentira, una verdad a medias, que no es para nada totalmente cierta. Algunos videojuegos, que no todos, son realmente violentos. Algunos más que otros.

Está bien, algunos títulos no son los más comedidos en ese sentido, pero por eso mismo la industria trabaja con organismos muy estrictos y serios para establecer unos márgenes de consumo al público. ¿Qué ocurre? Que es el propio consumidor quién no respeta esos márgenes, ergo el problema no es de la industria, ni de los videojuegos, el problema es del consumidor. Es como si ahora exclamo: "¡Todas las películas son violentas!" cuándo realmente llevo a mi hijo al cine a ver Collateral o la última de Stallone, Los mercenarios. Pues es algo, como comprenderéis, ilógico, y como ya mencionábamos, hipócrita. No podemos decir que los videojuegos son violentos cuándo a un crío le dejo jugar a juegos como Gears of War, GTA IV, o Killzone cuando hay títulos muchísimo más acordes a su edad.

Por lo que hemos visto, tenemos clara ciertas cosas. Algunos medios no quieren que se siga evolucionando en la industria de los videojuegos y para eso se la ataca gratuitamente con mentiras y datos manipulados, como que los videojuegos son determinantes a la hora de que aparezcan trastornos mentales en los jugadores o como que los padres no son los que tienen la responsabilidad de tolerar que sus hijos jueguen a títulos violentos, sino los propios desarrolladores. En resumen, los medios le dan al público adulto que tiene hijos justamente lo que desean escuchar: la responsabilidad de lo que jueguen vuestros hijos no es vuestra sino de las compañías que fabrican esos videojuegos, que son "el demonio". Dicho así es impresionante y tristísimo, pero es la más pura realidad y es lo que tenemos que escuchar y aguantar cada pocos días.

Los medios periodísticos que solemos tomar por profesionales llevan años manipulando y engañando con el tema. Personalmente me preocupa que el que muchos consideran el cuarto poder del estado haya olvidado pautas tan importantes para informar como pueden ser la objetividad, la imparcialidad y ante todo la verdad. Del público, recuerdo, depende que sigan engañándonos así. Desde MaxLevel y demás medios especializados en el mundillo de esta industria intentaremos que las cosas cambien a mejor, pero no podemos hacer milagros.























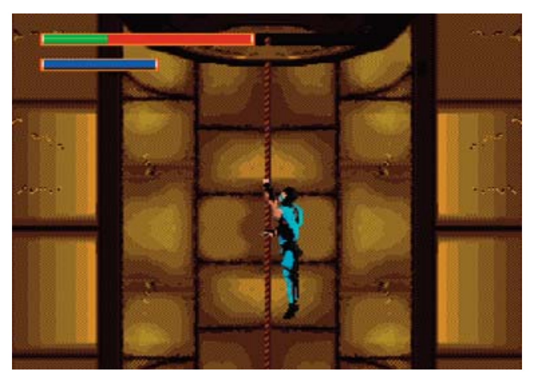




Texto: alberto ruiz
cedido por www.maxlevel.es

Mortal Kombat 5





Como ya sabemos, en Mega Drive contamos en su día con la trilogía original de Mortal Kombat razonablemente bien adaptada al hardware de la 16 bits de Sega. Más tarde, los amantes de la saga (entre los que en absoluto me encuentro), se rasgaron las vestiduras al ver su cuarta entrega diseñada en unas falsas 3d. Para rematar, Sub-Zero protagonizó su propio juego, Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, que mezclaba lucha y plataformas con desiguales resultados en Playstation y Nintendo 64

¡Pues ahí lo tenemos! Ni cortos ni perezosos, llegan unos amables piratas y mezclan capturas pobres de los escenarios del juego de PSX con sprites de las entregas de 16 bits y lo bautizan como Mortal Kombat 5... aunque cuando arranca el juego, en la pantalla sólo pone, textualmente, MK 5: Mortal Combat Sub-Zero (sí, Combat en vez de Kombat)...

La verdad es que estamos ante un juego bastante irritante. La mayor parte del tiempo nos moveremos de forma totalmente lineal y horizontal esquivando determinados obstáculos, pero el manejo del personaje es anti-intuitivo: botones B y C para golpes medio y alto (con sus respectivas patadas bajas como en las entregas clásicas) y botón A para girar. ¿Girar? Sí, hijos míos, si estamos caminando hacia la derecha y queremos mirar hacia atrás porque viene un enemigo, no pulsamos simplemente izquierda para darnos la vuelta, sino que o nos giramos pulsando un botón, o bien saltamos hacia atrás para poder quedar frente a dicho enemigo. Un gusto, vamos.

A nivel gráfico la cosa no está tan mal. Simplemente es muy mediocre. Los sprites de los originales de Mega Drive están ahí, pero ni abundan ni están todo lo bien ripeados que deberían. Al menos en el caso del protagonista pare-



cen conservar suficientes frames de animación, aunque cuando nos dañan o nos levantamos el movimiento parece algo brusco. Eso sí, los chorros de sangre ante cualquier golpe siguen ahí. Lo que nos puede llamar más la atención es cómo los piratas han resuelto movimientos como trepar: dado que obviamente el personaje no contaba con esas animaciones en 16 bits, ¿qué hacemos? Pues nada, cuando Sub-Zero se agarre a una cuerda, mueve únicamente los brazos de arriba a abajo mientras su cuerpo se queda totalmente tieso. Sobra decir que el resultado es hilarante.

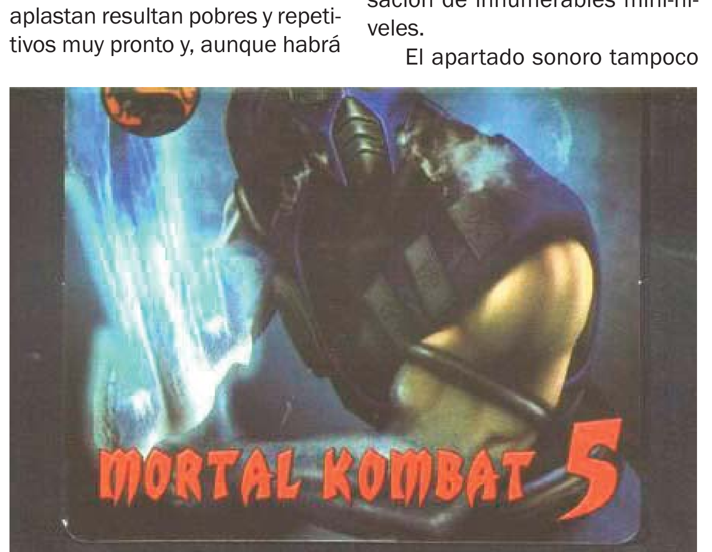
Los fondos son otra historia, y es que no se puede construir un escenario completo con buen aspecto a base de capturas redibujadas y repetidas. Esos fondos tenían perspectiva y profundidad, y al hacer copia-pega sólo ofrecen un aspecto de lo más chapucero. Por su parte, el veneno que gotea de la pared o las columnas enormes que caen del techo y nos aplastan resultan pobres y repetitivos muy pronto y, aunque habrá



otros obstáculos y los escenarios son variados, el juego nunca consigue transmitir dinamismo o fluidez. En mi modesta opinión, se hace aburrido demasiado rápido. Además, las habitaciones no son especialmente grandes, pero para pasar de una habitación a otra hay un fundido a negro con el que más bien tendremos la sensación de innumerables mini-niveles.

El apartado sonoro tampoco se salva. Sub-Zero cuenta con sus voces originales de Mega Drive (puñetazo, salto, recibir golpe, etc.) pero el resto de efectos suenan demasiado básicos. La música sí que no tiene perdón de Dios. No nos molestará ni distraerá, pero la habremos oído en uno de cada dos no licenciados que hayamos probado. La única diferencia en este caso será que la han ralentizado y tal vez simplificado para que pegue un pelín más con la ambientación del juego. Lo que está claro es que ni por asomo guarda similitud alguna con la del original de PSX.

Estamos ante un piratón que parece más un proyecto de clase de programación que un esfuerzo serio de cualquier tipo. Francamente, con que se hubieran molestado nada más que en trabajarse las animaciones del personaje y su extraño control (bueno, y unos cuantos enemigos más), podría no ser un mal juego. Pero es que, además de todos los aspectos citados, la detección de colisiones no va fina y, cuando nos matan, aunque vayamos por la 5ª habitación, ¡volvemos al principio del nivel! Sencillamente desesperante. Imagino que la posibilidad de introducir un password en el menú de opciones se incluye para paliar este aspecto, pero no salva ni de lejos el resultado final de esta chapucilla.



Texto: Carlos J. Oliveros Oña cedido por hombreimaginario.com

Led de acceso a datos en nuestras PSX

No es un truco que sirva para mucho, pero puede quedar resulton en nuestras máquinas



Lo primero de todo es abrir la consola, y localizar el cable que se muestra en la imagen. No tiene mayor perdida

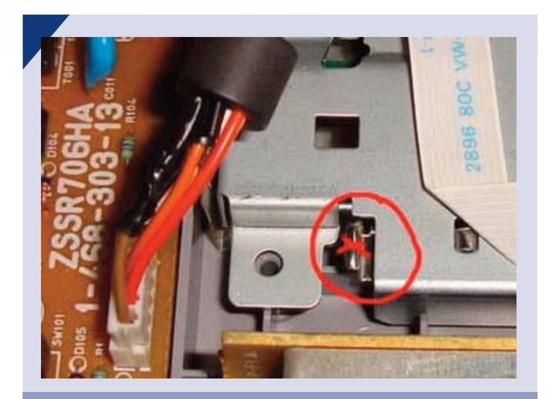
Se trata de un truco bastante sencillo, y que podemos llegar a ejecutar con tan solo un pequeño led de 3mm. No nos va a hacer falta ni siquiera una resistencia, puesto que el propio led va a trabajar a potencia nominal.

Como no hemos podido encontrar la forma exacta de conectar el led para que nos marque realmente la lectura (seguramente por culpa de que los voltajes son pequeños), hemos ideado una forma para que el led nos muestre cuando el motor del lector esté recibiendo corriente y por lo tanto, al ser una función parecida también le podemos llamar de "access".

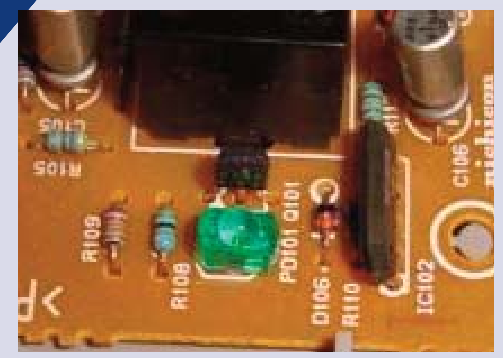
El truco sirve para emular los leds de acceso a datos propios de los pcs, y que de tanta utilidad sirven para saber cuando estan trabajando.



Este es el cable de corriente del grupo lector. Una vez localizado, es necesario pelarlo un poquito para poder proceder a la modificación. Soldarlo a la parte + del led



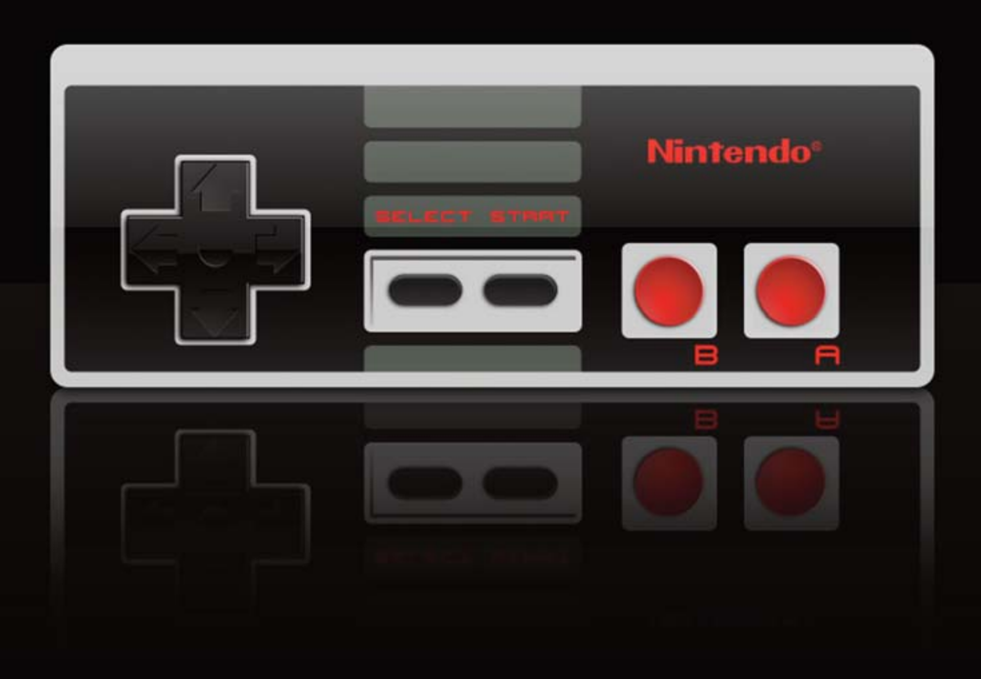
La parte negativa debéis soldarla a alguna parte metálica. Os recomiendo que lo hagáis justo aquí



Colocado el led, solo debemos hacer un agujero en la parte de la carcasa donde queramos que sea visible

Para no romper demasiado la línea estética de la consola, os sugiero que hagáis el agujero al lado del original de encendido. Esto provocará un efecto bastante curioso de doble led cuando la consola esté leyendo el disco

Compartimos contigo
todo lo que nos gustó,
todo lo que nos gusta y
todo lo que nos gustará



www.gamestribune.com